Tristan Lhomme

La France des Années Folles

Sous un Ciel de Sang

L'Appel de Cthulhu®







6E ÉDITION FRANÇAISE

La France des Années Folles

Sous un ciel de Sang

PAR TRISTAN LHOMME

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR

Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

Auteur : Tristan Lhomme
Conseils et suggestions : Muriel Beaume et Philippe Rat

Pour le scénario « Les ténèbres au cœur de la montagne » :
Relecture : Hikaki.
Test : L'Ambassade de la Cour d'Obéron
(Marie Dorey, Anne Vétillard, Gaëlle Vinent, Jean-Baptiste Maistre, Charles-Emmanuel Herbière).

Pour les Dossiers historiques :
Remerciements à : Anne Vétillard, Muriel Beaume et Philippe Rat

Direction éditoriale et recherche iconographique : Christian Grussi
Relecture : Nicolas Beudin
Maquette : Lisette Hanrion
Portrait de H.P. Lovecraft, plans & créatures : Loïc « Greencat » Muzy
Illustration de couverture : Loïc « Greencat » Muzy

Imprimé en Allemagne
Westermann Druck Zwickau GmbH
ISBN : 978-2-917994-51-1
Édition et dépôt légal : octobre 2012

www.Sans-Detour.com

Table des matières

Préface

La vie réserve parfois de drôles de (sans) détours. Adolescent, je suis tombé amoureux de *L'Appel de Cthulhu*. C'était en 1984, il y a presque trente ans. Par rapport à d'autres jeux pour lesquels j'ai eu un coup de cœur, de *Berlin XVIII* à *Fading Suns*, le moins que l'on puisse dire est que j'ai pris mon temps avant d'écrire un supplément !

Dans l'intervalle, il y a eu des milliers d'heures de jeu, la constitution patiente d'une collection et, bien sûr, des scénarios publiés dans les différentes incarnations de *Casus Belli* à partir de 1987. À l'époque, ils avaient pour la plupart bien plu, et certains sont encore joués ici ou là quinze ou vingt ans après leur parution.

Les scénarios que vous trouverez ici sont inédits, et surtout très différents de ceux de *Casus Belli*. Écrire pour un magazine obligeait à la concision, quitte à sacrifier des pans entiers de l'histoire. *Sous un ciel de sang* et *Les ténèbres au cœur de la montagne*, les deux premiers scénarios de ce livre sont, au contraire, des essais d'histoire « totale ». J'ai essayé de prendre une situation et tenté d'en tirer tous les fils, en présentant le résultat de la manière la plus efficace possible pour le Gardien des arcanes. L'exercice, très différent du bon vieux « 4 pages Casus », s'est avéré très enrichissant.

J'ai renoué tant bien que mal avec la concision pour *Le drame de la fosse 5* et, surtout, pour les synopsis historiques qui concluent ce livre.

Tout est dit, ou presque. Reste une triple coïncidence numérologique, trop belle pour que je la laisse passer. Mes premiers scénarios ont été publiés fin 1987, il y a vingt-cinq ans. Ce supplément est le 25e de la gamme chez Sans Détour. Et *Le drame de la fosse 5* est mon 25e scénario pour *L'Appel de Cthulhu*. Qu'en conclure ? Je ne sais pas, mais je suis sûr que si on multiplie le triple ou le tiers de 25 par la largeur de ce livre exprimée en coudées assyriennes, et que l'on soustrait le résultat de la hauteur des tours de Notre-Dame ou éventuellement de la largeur des travées de Saint-Sulpice, on trouve quelque chose d'étrange et de terrifiant.

Bon, et maintenant, je la ferme et je vous laisse jouer !

Tristan Lhomme





Sous un ciel de sang

À l'affiche

Vincent Ferrier

Pilote exceptionnel, mais être humain plutôt déplaisant, Ferrier a décidé de quitter ce monde pour chercher fortune dans le suivant. Ce qu'il y trouve le dépasse, mais il s'adapte.

Kurt Weiss

Aliéniste allemand qui a servi de psychologue aux aviateurs de l'escadrille Richtoffen. Occultiste amateur, il a développé le rituel de passage dans les limbes comme mécanisme de sécurité pour les pilotes avant de tenter, sans grand succès, de le commercialiser. Ferrier le tue peu avant le début de l'aventure.

L'entité-spirale

Son apparition est un effet secondaire du départ de Ferrier pour les limbes. Bien qu'elle ne soit pas hostile, elle affecte son environnement de manière bizarre. De nombreux incidents paranormaux se produisent sur son passage.

« Manfred Schmidt »

Pilote et occultiste allemand, mieux au fait que Weiss des subtilités du voyage dans les limbes, « Manfred » est prêt à aider les investigateurs… dans certaines limites.

Le capitaine Michel Guillemot

Guillemot travaille pour le Bureau S, une branche du Deuxième Bureau qui s'intéresse à l'occultisme. Il arrive sur l'affaire par le meurtre de Weiss, et la considère sous le seul angle de l'espionnage allemand.

FICHE TECHNIQUE

Investigation	●●●●●
Action	●●●●
Exploration	●●
Interaction	●●●●
Mythe	●●
Style de jeu	Investigation
Difficulté	Eprouvé
Durée estimée	x20
Nombre de joueurs (pré-tirés)	4
Époque	1921

Scénario 1

Sous un ciel de sang

Une mini-campagne pour *L'Appel de Cthulhu*

Où les investigateurs sont confrontés à deux menaces surnaturelles, et où pour une fois, la moins humaine est aussi la moins dangereuse.

En quelques mots…

Un aviateur français, Vincent Ferrier, accomplit un rituel développé par un occultiste allemand pendant la guerre. L'opération l'expédie dans les limbes, d'où il entreprend de transcender sa forme humaine. Elle a également pour effet secondaire de faire apparaître dans notre monde une entité qui sème le trouble dans le sud de Paris. Les investigateurs doivent faire le tri entre les actions de Ferrier et celles de l'entité, sans oublier celles d'éléments perturbateurs, qu'il s'agisse des ennemis de Ferrier ou d'autres enquêteurs.

Implication des investigateurs

Si vous utilisez les pré-tirés, ils sont tous témoins de l'incident initial et ont tous des raisons de s'impliquer dans l'enquête sur la mort de Ferrier. Si vous ne vous servez pas des pré-tirés, veillez à ce qu'au moins l'un des membres du groupe ait un score décent en Piloter un avion.

Enjeux & Récompenses

- **Comprendre ce qui s'est passé**. Le principal enjeu de ce scénario est de débrouiller une enquête complexe, où les événements s'enchaînent sans qu'il soit toujours possible de leur assigner une origine.
- **Survivre**. Ferrier est un adversaire redoutable. De plus, si vous utilisez les pré-tirés, il est possible que certains d'entre eux figurent parmi ses cibles.
- **Gagner des contacts**. Selon la manière dont les investigateurs se sont comportés, ils peuvent conserver de bonnes relations avec Manfred, l'Allemand, ou avec Guillemot, l'homme du Bureau S. À terme, ce genre de contact peut tout à fait les mettre sur les rails d'une campagne orientée « investigations occultes ». Si vous ne vous sentez pas ambitieux à ce point, des contacts mineurs peuvent être une récompense suffisante. Le marquis de Havrecourt, le mari de l'une des victimes de Ferrier, saura se montrer reconnaissant envers ceux qui auront vengé son épouse. Il a le bras long.

Ambiance

Côté Ferrier, il vous faut du grand spectacle, du rythme et du sang. N'hésitez pas à faire un peu de Grand Guignol. Ferrier frappe encore et encore, sans rime ni raison, en tout cas à première vue. Lorsque les investigateurs auront compris ses motivations, ils en viendront peut-être à le plaindre et à excuser certains de ses crimes. Mais au bout du compte, ils doivent quand même l'éliminer.

Du côté de l'entité-spirale, le mot-clé est « bizarre ». Cette créature ne rentre dans aucun cadre connu, et elle doit plus à Charles Fort qu'à H.P. Lovecraft. Mettez l'accent sur son côté incompréhensible. Elle sauve, elle tue, elle transforme et pire, elle fait tout cela en agissant à travers le temps comme nous agissons à travers l'espace.



Le Nieuport 17 en plein vol

Prologue

Introduction des investigateurs

Nous sommes à Issy-les-Moulineaux, dans la banlieue sud-ouest de Paris, le dimanche 1er mai 1921. Il est 9 h 30 du matin. La petite commune, mi-industrielle, mi-rurale, est en fête. Le terrain d'aviation, au nord de la ville, accueille une grande démonstration aérienne, où des pilotes chevronnées feront profiter le public de talents durement acquis sur les champs de la bataille de la Grande Guerre (le programme figure en Annexe 1, p. 11). En fin de journée, un public plus restreint aura le privilège d'assister au gala de la Chaise vide, une soirée de charité destinée à lever des fonds pour les veuves et les orphelins des aviateurs abattus pendant la guerre.

Des centaines de personnes s'entassent dans les tribunes. Des marchands à la sauvette vendent des gâteaux et des ballons aux enfants. Des biplans multicolores s'alignent le long des hangars. Des mécanos graisseux s'affairent tout autour. Des pilotes moustachus, coiffés de casques de cuir, signent des autographes et se font prendre en photo devant leur avion.

Si vous utilisez les personnages pré-tirés, les investigateurs ont tous de quoi s'occuper en attendant le gala. Sinon, ils sont dans le public ou parmi les officiels. Ce genre de démonstration attire les passionnés d'aviation et les journalistes, a besoin de riches dilettantes susceptibles de servir de parrains, etc. La présence d'officiers chargés d'encadrer les festivités est envisageable. Le terrain d'Issy a beau avoir des usages civils, il reste sous administration militaire.

Les démonstrations de voltige commencent à 10 h 00, avec de jeunes pilotes qui n'ont pas combattu pendant la Grande Guerre. Ils ont tout à prouver, et cela se voit. Leurs biplans enchaînent loopings, tonneaux, voltes et acrobaties sous les vivats du public. Certains aviateurs prennent des risques insensés, survolant les tribunes un mètre au-dessus dc la tête du public. Les plus culottés en profitent pour jeter des fleurs aux dames.

À 11 heures commence le combat aérien simulé entre deux as de la Grande Guerre. Jules Esquier (7 victoires confirmées) affronte Vincent Ferrier (6 victoires). Le premier pilote le *Vengeur*, un Spad XIII, le second la *Foudre*, un Nieuport 17 un peu plus ancien, mais qu'il a amélioré depuis la fin de la guerre. Les deux biplans ont été décorés par leurs propriétaires : le *Vengeur* est gris et bleu, la *Foudre* est noir avec des motifs d'éclairs orange sur le fuselage.

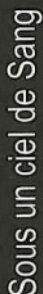
Les pilotes se serrent la main, puis embarquent. Les avions décollent. Bien sûr, ils ne sont pas armés, l'objectif est juste de mettre en scène une spectaculaire partie de cache-cache en plein ciel. Esquier prend nettement l'avantage dès le début. Ferrier finit par se réfugier dans un petit nuage, l'un des rares qu'il y ait dans le ciel pendant cette belle journée

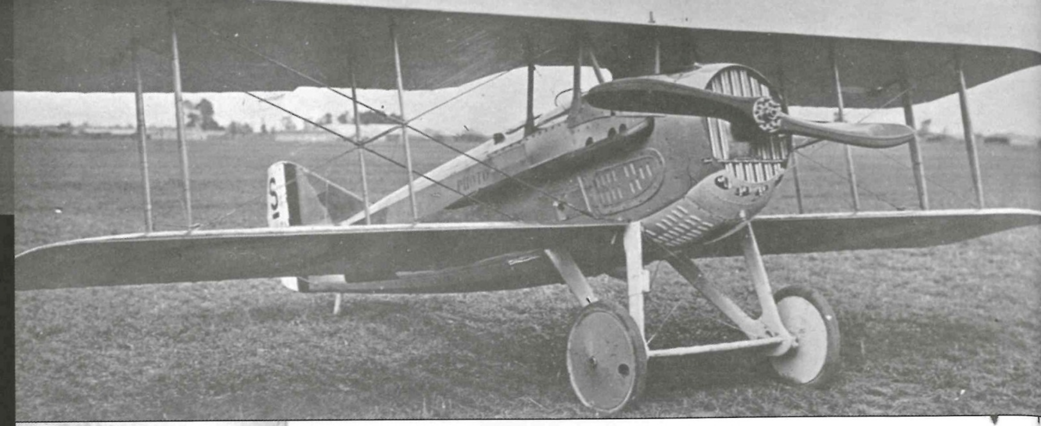
La *Foudre* ne tarde pas à en sortir. Le public se rend compte tout de suite que quelque

La campagne, version simplifiée

À la lecture, Sous un ciel de sang peut être très intimidant. Si vous êtes un Gardien des arcanes peu expérimenté mais que l'expérience vous tente quand même, vous pouvez choisir d'élaguer la campagne en la recentrant sur les faits et gestes de Ferrier. Piochez dans les options suivantes :

- Limitez la masse de données disponibles dans la première séquence. Vous pouvez couper à loisir dans l'enquête de personnalité sur Ferrier pour la recentrer sur l'investigation autour du meurtre de Weiss. Dans ce cas, il se trouve quelqu'un pour leur donner d'entrée de jeu une bonne image de Ferrier. Un compagnon de beuverie ? Un chroniqueur mondain qui préparait un article sur lui ?
- Supprimez la deuxième séquence. L'entité-spirale n'apparaît tout simplement plus, ou devient l'objet d'un scénario ultérieur, qui ne commencera qu'après la mort définitive de Ferrier.
- Les crimes de Ferrier se déroulent à peu près comme prévus, mais vous aurez peut-être besoin de réduire la liste des victimes aux PNJ déjà rencontrés par les investigateurs.
- Dans la quatrième séquence, supprimez les espions. Ni les Allemands, ni le Bureau S ne s'intéressent à l'affaire, seul Manfred est présent pour donner un coup de main aux investigateurs. Du coup, vous n'avez plus besoin de deux « McGuffins », et vous pouvez laisser tomber les notes de Weiss. Ferrier les a détruites. Attention, cela fait de Manfred leur unique accès aux limbes.




Un Spad XIII au sol

Structure de l'aventure

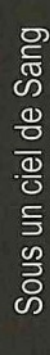
Ce scénario est plus gros et plus complexe que la normale, au point où il risque de paraître intimidant.
Gardez en tête qu'il est divisé en cinq grands blocs, ou « séquences ».
L'enquête sur la disparition de Ferrier débouche sur l'histoire du meurtre de Weiss, un crime dont le coupable est connu quasiment dès le départ, mais dont les mobiles sont à établir. La première séquence est donc une **double enquête**. Les investigateurs devraient chercher à comprendre qui étaient vraiment Ferrier et Weiss et ce qu'ils fabriquaient ensemble.
Très peu de temps après la disparition de Ferrier, **l'entité-spirale** commence à agir. Ses faits et gestes forment la trame de la deuxième séquence, qui fonctionne indépendamment des quatre autres.
Quelques jours après son arrivée dans les limbes, Ferrier revient et commence à chercher du POUvoir dans le monde réel. **Les crimes de Ferrier** occupent la troisième séquence.
L'arrivée de Johann Weiss, le fils de Kurt, déclenche une quatrième séquence : **l'intervention des services secrets** allemands et français, qui cherchent s'emparer de l'amulette et des notes de Weiss. Dans la mesure où il y a de fortes chances qu'elles soient entre les mains des investigateurs, ces derniers ont du souci à se faire.
Enfin, avec ou sans l'aide d'alliés découverts dans les troisième et quatrième séquences, les investigateurs peuvent entreprendre de **neutraliser Ferrier**, concluant ainsi l'aventure.
Si l'on parle ici de « séquences » plutôt que de « scénarios » ou « d'actes », c'est tout simplement parce qu'elles ne se succèdent pas dans un ordre chronologique strict. Au contraire, il est probable qu'il y ait de nombreux chevauchements. Les investigateurs peuvent tout à fait continuer à s'intéresser au passé de Weiss (séquence n°1) et aux actions de l'entité-spirale (séquence n°2) tout en tentant frénétiquement d'arrêter les crimes de Ferrier (séquence n°3) *et* évitant de leur mieux les espions (séquence n°4). Autrement dit, ils vont devoir se montrer plus adaptables que d'habitude, et vous devrez sans doute être plus réactif que dans un scénario classique.

chose ne va pas. L'avion continue pendant quelques secondes à l'horizontale, puis il s'incline, bascule sur l'aile gauche et plonge droit vers la foule.
Si vous utilisez les pré-tirés, donnez au joueur d'Esquier une chance de faire quelque chose. Une réussite spéciale à un test de Pilotage permet au *Vengeur* de heurter la queue de l'avion fou avec son train d'atterrissage, juste assez fort pour modifier légèrement sa trajectoire. Du coup, la *Foudre* s'écrase sur le terrain plutôt que sur le public. Bien sûr, la manœuvre est follement dangereuse. Si Esquier se loupe, il éperonne la *Foudre*. Les deux avions s'écrasent. Donnez à Esquier une chance de contrôler sa chute et de ne toucher que le terrain. S'il réussit sa manœuvre, Esquier perd 1d3 PdV. En cas de crash, il encaisse 1d6+2 points de dégâts.
Si personne ne fait rien, dix secondes après être sortie du nuage, la *Foudre* pulvérise la tribune sud et prend feu, faisant quatre morts et créant une panique au cours de laquelle plusieurs spectateurs seront grièvement blessés. L'intervention immédiate des pompiers, qui attendaient près des hangars, permet d'éviter un bilan beaucoup plus lourd.
La fête est finie, place à l'enquête !

Informations pour le Gardien

La mort de Ferrier n'est ni un meurtre, ni un accident. Le nuage était un honnête nuage sans monstre tapi à l'intérieur. Ferrier s'est suicidé. Plus précisément, il a décidé de quitter une vie qui ne le satisfaisait plus.
Les aviateurs de 14-18 avaient la réputation d'être aussi superstitieux que les marins et les acteurs. Parmi les légendes qui couraient dans leur petit milieu figuraient une multitude de moyens de tromper la mort. Dans une guerre livrée à bord de coucous en toile, sans parachutes fiables, c'est totalement normal. À en croire des rumeurs qui circulaient sur le front dès 1916, certains pilotes allemands prenaient l'air avec des amulettes spécialement préparées, qui garantissaient quelque chose. Quoi ? Les récits diffèrent,





Sous le patronage du Ministère de la Défense

Terrain d'aviation
d'Issy-les-Moulineaux
Dimanche 1er mai à partir de 9h30

Entrée : 0,20 Fr,
gratuit pour les enfants et les militaires en tenue.

Ne manquez pas !

DÉMONSTRATIONS AÉRIENNES
par la fine fleur des ailes françaises !

Voltige ! Duel aérien !
Avec la participation de MM. Jules Esquier et Vincent Ferrier, as de la Grande Guerre !

Vol les yeux bandés !
Un exploit aussi rare que dangereux, par la charmante M[lle] Mesnier !

Annexe 1 : Le programme des démonstrations aériennes

allant de la survie pure et simple face à une mort certaine à une place dans un paradis wagnérien.

Ces amulettes existaient bel et bien. Inventées par un psychologue (et occultiste) nommé Kurt Weiss, elles permettaient à un aviateur d'échapper à une situation sans espoir. Pilote et avion disparaissaient et ne réapparaissaient jamais, ce qui limitait considérablement leur utilité militaire. Cela n'empêchait pas certains pilotes d'en porter à titre purement privé, notamment dans l'entourage de Manfred von Richtoffen, le Baron rouge. Deux de ces pilotes les ont utilisées. Par la suite, ils ont donné des « preuves de survie » à leur hiérarchie, mais elles n'étaient pas très encourageantes quant à leur santé mentale. L'état-major, peu désireux de voir ses meilleurs pilotes déserter vers un « ailleurs » inconnu, finit par en interdire l'usage. Ce n'est pas un hasard si l'Allemagne a été le seul belligérant à équiper ses pilotes de parachutes, dès le début de 1918

Avant la guerre, le Dr Weiss était un aliéniste passionné par l'occultisme. Inspiré par la version latine du *Liber Ivonis*, il s'était persuadé de l'existence d'un « Autre lieu », d'un « monde des âmes » situé de l'autre côté du « mur de la conscience ». Sa grande

Les limbes

Les spéculations mystiques de Weiss dissimulent une réalité cauchemardesque. Ferrier a débouché dans un univers contigu au nôtre, mais l'endroit n'est que marginalement habitable. L'air y est respirable, mais il sent le soufre et finit par vous intoxiquer. Il n'y a pas de terre ferme, juste des rochers qui dérivent ici et là dans un ciel couleur de sang. L'endroit grouille de vie, même si les créatures qui le peuplent n'ont rien à voir avec les formes de vie terrestres. Certaines sont matérielles et compréhensibles, d'autres sont beaucoup plus exotiques, comme l'entité-spirale. Cette dimension n'abrite pas d'entités du Mythe, mais elle communique avec d'autres lieux beaucoup plus redoutables.

Il existe peut-être un « sol » quelque part, et il est bien possible que des sorciers se servent de cet endroit, d'une manière ou d'une autre. Mais à l'altitude où évolue Ferrier, il faut des ailes ou un avion.

Le temps qui passe et le temps qu'il fait

Avril 1921

L	Ma	Me	J	V	S	D
28	29	30	31	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	1

Mai 1921

L	Ma	Me	J	V	S	D
25	26	27	28	29	30	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31	1	2	3	4	5

Nouvelle lune le samedi 7 mai
Pleine lune le samedi 21 mai

Météo : Ce mois de mai est resté dans les annales comme exceptionnellement chaud et sec. On se croirait en août. Les dames ont sorti ombrelles et robes d'été, les hommes transpirent sans se plaindre. Les journaux rappellent sans cesse que 1921 est l'année est la plus chaude depuis 1851. Le risque de sécheresse préoccupe les pouvoirs publics. D'impressionnants orages de chaleur éclatent régulièrement au-dessus de Paris.

idée était que la « réalité » est une fine couche de rationalité plaquée sur un cosmos beaucoup plus complexe. En bon scientifique positiviste, il considérait qu'il était urgent d'explorer cette autre dimension et de soumettre ses habitants à la volonté collective de l'humanité (qui, de son point de vue, trouvait son expression la plus parfaite dans celle du peuple allemand).

De premières expériences sur les pensionnaires de son asile donnèrent des résultats encourageants. Début 1915, Weiss se procura un autre grimoire saisi dans les collections de la bibliothèque de Louvain, peu avant son incendie en août 1914. Cet exemplaire du *Vermis Mysteriis* l'aida beaucoup à transformer ses théories en une procédure fiable. Malgré tout, Weiss n'avait qu'une idée nébuleuse de l'endroit où arrivaient les porteurs de ses amulettes.

Tout passe, même la guerre. Début 1919, le Dr Weiss s'est retrouvé démobilisé, sans véritable raison de vivre. Reprendre son existence d'avant ? Sa maison de santé, transformée en hôpital militaire pendant la guerre, aurait nécessité de gros travaux pour être rouverte. Or, il était à court d'argent. L'Allemagne était ruinée et, au moins à court terme, sans beaucoup d'avenir. Weiss décida donc de commercialiser son savoir. Et quels meilleurs clients potentiels que les aviateurs alliés ? Contrairement aux Allemands, ils avaient de l'argent. Et puis, si la guerre devait reprendre, l'idée que voir des as français disparaître en plein ciel lui souriait.

C'est ici que Ferrier entre en scène. L'aviateur fait partie de cette minorité de soldats qui n'a pas réussi à se réadapter à la vie civile. Il est malade et endetté auprès de gens peu recommandables bref, il estime qu'il est temps de tirer sa révérence.

En avril 1921, comme beaucoup d'anciens as, Ferrier a reçu un courrier du Dr Weiss lui proposant de tester une invention miracle. Au lieu d'y voir du charlatanisme, Ferrier a mordu à l'hameçon. Il a rencontré Weiss à plusieurs reprises, a appris le rituel, fabriqué l'amulette et lui a donné le baptême du sang en tuant son mentor dans la nuit du 30 avril au 1er mai, vers minuit, à une date que Weiss considérait comme dotée d'une « importante signification cosmique ».

Lors du faux combat, au moment où il se cachait dans le nuage, Ferrier a activé l'amulette et a bel et bien franchi le « mur de la conscience », arrivant dans les limbes.

Le processus n'est pas anodin. Son premier effet est de provoquer un échange. Ce qui part là-bas est remplacé ici-bas par une « masse » équivalente (en termes de POUvoir). Lorsque les investigateurs passent à l'action, il y a donc bel et bien une créature dans le nuage, Ferrier l'y a amenée sans le vouloir. Elle n'est pas hostile, mais elle trouve l'environnement très inconfortable et veut regagner sa dimension.

De son côté, Ferrier a été catapulté dans des limbes hantés de monstres, où il se trouve très bas dans la chaîne alimentaire. Sa seule chance de survivre est de se procurer du POUvoir. Pour cela, il a le choix entre attaquer les habitants de l'endroit, ce qui est dangereux, ou utiliser le faible contact qui lui reste avec notre univers pour y prélever du POUvoir. Autrement dit, il a besoin de tuer des gens. Sa vie agitée l'a doté d'une longue liste d'ennemis dans laquelle il va puiser sans scrupule.

Par ailleurs, la perte de Santé mentale qui accompagne la translocation l'a convaincu qu'il est destiné à devenir un ange, voire un dieu. Il ne veut pas être seul lors de cette transition. Son âme doit être enrichie, nourrie, de celle des gens qu'il aime.

Les investigateurs ont donc sur les bras d'une part une créature échappée des limbes et qui veut rentrer chez elle, et d'autre part un aviateur fou qui tue deux séries de gens bien différents : ses ennemis pour se venger d'eux, et ses amis pour qu'ils soient « en lui » (dans les deux cas, il absorbe leur POUvoir).

Les ennuis des personnages ne s'arrêtent pas là. Les activités de Weiss et de Ferrier intéressent beaucoup de monde, la branche paranormale du contre-espionnage français, l'espionnage allemand, un groupe privé aux motivations peu claires

L'air du temps

Alexandre Millerand est président de la République depuis septembre 1920, Aristide Briand est président du Conseil depuis janvier 1921 (pour la septième fois !). Millerand est un ancien socialiste passé à droite, Briand incarne le centre-gauche. Conformément à la pratique de la IIIe République, c'est Briand qui gouverne.

En politique intérieure, les tensions se cristallisent autour du rétablissement des relations diplomatiques avec le Vatican, rompues depuis 1904. Il sera effectif le 28 mai. Les catholiques sont soulagés, les anticléricaux furieux.

L'affaire Landru continue de faire la « Une », même si le tueur de Gambais est en prison depuis près de deux ans. Son procès est fixé au mois de novembre.

Le 5 mai, l'équipe de France de football bat l'Angleterre 2 à 1. C'est la première victoire française face aux terribles Anglais. Le match s'est déroulé le jour du centenaire de la mort de Napoléon, ce qui permet à la presse de broder sur le thème « Sire, vous êtes vengé ! »

Le premier Code de la route est promulgué le 27 mai. Les automobilistes sont mécontents de cette entrave à leur liberté et le font savoir, mais ils ne représentent qu'une toute petite minorité. Le reste de la population est heureux de savoir que les « fous du volant » seront mieux encadrés.

Dans le domaine de l'aviation, une Française nommée Adrienne Bollard est devenue la première femme à franchir les Andes, le 1er avril.

À l'étranger, les affaires allemandes continuent à focaliser l'attention (voir l'encadré *Tensions internationales*, p. 13). Allemagne mise à part, les journaux parlent d'une crise ministérielle en Italie, où il est pour la première fois question d'un nouveau parti, les fascistes. La guerre d'indépendance irlandaise fait également les gros titres, mais le sujet embarrasse beaucoup de journalistes, coincés entre leur sympathie pour la cause des indépendantistes et leur affection pour l'allié britannique.

Tensions internationales

Vu du XXIe siècle, le début des années vingt semble marquer une rupture avec les années de la Grande Guerre, la joie de vivre des Années folles succédant instantanément à la boue et au sang des tranchées. C'est vrai pour une partie de la société, et ce sera de plus en plus vrai au fur et à mesure que les années passeront, mais les politiques en sont encore à solder les comptes du massacre.

Les relations franco-allemandes restent extrêmement tendues. La presse française s'indigne de voir l'Allemagne esquiver les responsabilités que lui impose la défaite. De leur côté, les Allemands sont furieux de devoir endosser la culpabilité d'une guerre qui, de leur point de vue, était uniquement défensive.

Le mois de mai 1921 est une période de crise aiguë. Les tensions se cristallisent sur :

- **L'occupation de la Rhénanie.** Depuis début 1920, deux cent mille soldats français (plus une cinquantaine de milliers de Belges et d'Anglais) occupent la rive gauche du Rhin, en application des clauses du traité de Versailles. L'invasion franco-belge de la Ruhr, en janvier 1923, fera oublier cette première occupation. Sur le moment, elle est pourtant très mal vécue par les Allemands.
- **La question des réparations.** Une première conférence internationale, tenue à Paris en janvier 1921, évaluait le montant à verser par l'Allemagne à 226 milliards de marks-or. Devant les protestations allemandes, une nouvelle conférence se tient à Londres à partir de fin avril. Le 5 mai, un accord est trouvé sur un nouveau montant : 132 milliards de marks-or. L'Allemagne continuant à protester, les Alliés lancent un ultimatum et menacent d'occuper la Ruhr. Les journaux français parlent de mobilisation, le maréchal Foch déclare que les plans de guerre sont prêts… Le Reichstag se soumet aux exigences alliées le 10 mai. Dans la foulée, le gouvernement de centre-droit du chancelier Fehrenbach démissionne. Son successeur, Joseph Wirth, opte pour une politique plus conciliante, au moins en apparence. Un premier milliard sera versé à la France à la fin du mois.
- **Le jugement des « criminels de guerre allemands ».** Dès 1919, les Alliés présentent une liste de plusieurs milliers de noms de militaires qu'ils veulent voir extrader pour les juger. Les Allemands refusent soumettre leurs officiers à « la justice du vainqueur ». Des négociations longues et pénibles débouchent sur un compromis influencé par la Grande-Bretagne : quarante-cinq officiers allemands seront jugés par le tribunal de Leipzig pour sévices envers les prisonniers, exécutions de civils, etc. Le procès s'ouvre le 23 mai 1921. Le tribunal examine d'abord les affaires présentées par la Grande-Bretagne, puis celles des Belges, et enfin celles des Français, fin juin, longtemps après la fin de ce scénario.

Dans ce contexte, l'affaire Ferrier / Weiss est plus que sensible : c'est de la dynamite.

Variations

Et si... je n'ai pas envie de jouer en France ?

Les Anglais et les Canadiens ont été de grands producteurs d'as de l'aviation pendant la Première guerre mondiale. Londres peut donc remplacer Paris sans beaucoup de changements.

L'armée américaine a aussi eu ses as, même s'ils ont été moins nombreux, en raison de la participation plus tardive des États-Unis. Si vous tenez à jouer outre-Atlantique, vous pouvez remplacer le gala de la Chaise vide par une fête donnée à New York en l'honneur des héros de l'Escadrille Lafayette. Ces aviateurs américains se sont battus sous uniforme français dès 1916, avant l'entrée en guerre de leur pays. Attention, l'impact de l'actualité sera moindre dans une Grande-Bretagne qui estime que les Allemands ne sont plus menaçants, et presque nul dans des États-Unis isolationnistes et désireux de laisser les Européens à leurs problèmes.

Enfin, le scénario peut également fonctionner en Allemagne avec des investigateurs allemands, en gardant « Manfred » comme figure énigmatique. Dans ce cas, Weiss est un patriote qui cherchait à enrôler des aviateurs allemands pour les préparer à une guerre de revanche. Les agents français du Bureau S sont rattachés aux autorités d'occupation de la Rhénanie. Opérant en territoire hostile, ils adoptent les tactiques attribuées aux agents allemands dans ce scénario.

Et si... je n'ai pas envie de jouer dans les années vingt ?

Tel qu'il est rédigé, ce scénario fonctionne dans une période d'après-guerre, et l'aviation y joue un rôle déterminant. Il marchera donc mieux dans les années vingt ou dans la deuxième moitié des années quarante.

Il reste jouable avant 1914, moyennant une adaptation est un peu plus complexe. Remplacez les aviateurs par des fantassins et les Allemands par un peuple colonisé à votre choix, un féticheur du Dahomey faisant tout aussi bien l'affaire qu'un aliéniste allemand pour développer le rituel. Les livres maudits deviennent une collection de symboles mystérieux gravés sur des pierres très anciennes. Weiss est un intermédiaire, sans doute un ancien colon, qui a mis la main sur le rituel plutôt que de le développer lui-même. La disparition de Ferrier est à réécrire. Il laisse derrière lui un insoluble problème de chambre close plutôt qu'un crash aérien.

À l'époque moderne, les aviateurs ont perdu beaucoup de leur prestige. Remplacez-les par des soldats des forces spéciales. Les Allemands peuvent devenir des Irakiens, des Libyens, des Syriens ou n'importe quoi d'autre, selon la crise militaire du jour. Weiss s'est emparé d'un antique rituel babylonien ou quelque chose de ce genre.

Il va de soi que dans les versions sans aviation, les limbes doivent être réaménagés. Un désert de roches rouges hanté de monstres fera l'affaire.

Notes de mise en scène

Le mot-clé de ce scénario est *inversion*. Les investigateurs devraient se mettre au travail convaincus que Ferrier est une victime, avant de découvrir que fait, c'était un salaud, un assassin et leur principal adversaire. Le « monstre du nuage » commence par ressembler à une fausse piste avant d'acquérir une certaine réalité, *mais* il s'avère que l'entité-spirale n'est pas hostile. Les Allemands, qui dans tout bon scénario de *L'Appel de Cthulhu* qui se respecte sont des proto-nazis antipathiques, sont ici plutôt de braves types, à l'exception de Weiss, mais il est mort.

L'autre point fondamental est la *pression*. La mort de Ferrier, celle de Weiss, puis celles des autres victimes, sans parler des événements aberrants générés par l'entité-spirale, doivent se succéder rapidement, sans logique apparente. Contrairement à la présentation adoptée dans le texte, Ferrier ne traite pas les cibles les unes après les autres, il les enchaîne au gré de sa fantaisie. Quant à l'entité, elle vit sa « vie » à son rythme, obligeant les investigateurs à jongler entre les deux séries d'incidents, voire à se séparer. L'intervention des espions complique encore la donne.

Dans un scénario aussi complexe, la gestion du temps sera votre plus gros défi. Quelques repères et suggestions figurent dans l'encadré *Chronologie*, p. 24, mais souvenez-vous qu'ils sont révisables à volonté en fonction des réactions des joueurs. Si vous allez trop vite, les investigateurs baisseront les bras face à une situation sur laquelle ils auront l'impression de n'avoir aucune prise. Si vous êtes trop lent, ils auront tout le temps de se préparer à agir.

Enfin, un mot du taux de mortalité. Ferrier est un adversaire redoutable. Si vous tombez à court de victimes « scriptées », ou si les joueurs vous paraissent se désintéresser de la situation, Ferrier s'en prend à eux. C'est un bon moyen de faire remonter la pression, mais aussi de massacrer des personnages. Encore une fois, dosez !


Vincent Ferrier

Première séquence :
La double enquête

Premières constatations

La police arrive sur le site du crash au bout d'une dizaine de minutes. Dans un premier temps, son intervention prend la forme d'une demi-douzaine d'agents en uniforme, qui s'occupent essentiellement de canaliser la foule, puis de prendre les identités de tous les individus qui leur paraissent importants.
Ils seront suivis en début d'après-midi par l'inspecteur **Lucien Brumant**, de la Sûreté, flanqué de son adjoint, **Marius Souville**. Brumant est un bon flic, accrocheur et intuitif, mais qui opère à l'intérieur de limites assez étroites. Les aviateurs qui s'évaporent sans laisser de traces ne font pas partie de son univers. Les dilettantes qui se mêlent de l'enquête non plus, d'ailleurs. Souville est un peu plus ouvert d'esprit, mais il a vingt-cinq ans, et son chef le traite encore comme un grouillot. Dans un premier temps, Brumant pense à un meurtre, mais si les faits démolissent sa théorie, il se range à la thèse de l'accident.
La police n'est pas en mesure d'expertiser une épave d'avion. Brumant fera donc appel à un spécialiste extérieur qui pourrait bien être un investigateur pré-tiré, ou au pire un PNJ à qui les investigateurs pourront soutirer ce qu'il sait.

L'avion

La *Foudre* n'est plus qu'une carcasse calcinée. Son avant est en bouillie. Un examen attentif de ce qui reste des commandes prend une bonne journée et ne montre rien d'anormal. Pas de panne, pas de sabotage. À un moment donné, le pilote a cessé de manœuvrer, voilà tout. Et à ce propos...

Où est Ferrier ?

Le cockpit est vide. Les enquêteurs retrouvent la veste de cuir, le casque et le reste des vêtements de Ferrier, plus ou moins roussis et éparpillés autour de l'avion par le choc, mais aucune trace de l'aviateur. En revanche, au fond du cockpit, coincé sous les restes broyés du siège, il y a une petite plaque d'acier qui n'a rien à voir avec l'aéronautique. C'est une broche chirurgicale. Pour être précis, c'est la broche qui maintenait son tibia droit en place depuis qu'il avait été abattu au-dessus de la Champagne, en juin 1917.
Partant du principe que Ferrier a été éjecté de l'avion, Brumant organise des recherches au sol. Le terrain d'aviation est méthodiquement fouillé, puis c'est le tour de la large bande de terrain vague qui le borde au nord, avant les fortifications de Paris. Au sud, les recherches sont plus rapides : c'est une zone résidentielle. Si quelqu'un y était tombé du ciel, la police aurait été prévenue. De son côté, Esquier est prêt à jurer que les deux aviateurs sont sagement restés au-dessus du terrain.

Où est passé ce nuage ?

Le petit nuage où a disparu Ferrier est toujours là, au-dessus du terrain. Il paraît anormalement statique, même pour une belle

Esquier se souvient...

Jules Esquier a trois informations susceptibles d'intéresser les investigateurs. S'il est pré-tiré, donnez-lui l'Annexe 2, p. 15, et laissez-le les présenter à ses camarades. S'il est PNJ, il pourra leur communiquer les éléments suivants :

- Ferrier paraissait distrait lorsqu'ils se sont serré la main. Et pendant la démonstration, il lui a donné l'impression de ne pas faire beaucoup d'efforts. Il a fallu qu'Esquier en rajoute dans le spectaculaire pour compenser.
- Il est certain que Ferrier était dans le cockpit de la *Foudre* lorsqu'il a pénétré dans le nuage. Ensuite, il en est moins sûr, tout est allé si vite.
- Il lui semble avoir vu un petit objet brillant tomber du nuage, juste après que Ferrier y soit entré. « Un truc vraiment petit, hein, pas une pièce mécanique ».

Le Spad XIII après le crash



Annexe 2
Esquier se souvient…

- Ferrier paraissait distrait lorsque vous vous êtes serré la main. Et pendant la démonstration, il t'a donné l'impression de ne pas faire beaucoup d'efforts. Il a fallu que tu en rajoutes dans le spectaculaire pour compenser.
- Ferrier était dans le cockpit de la Foudre lorsqu'il a pénétré dans le nuage. Ensuite ? Tu en es moins sûr, tout est allé si vite.
- Il t'a semblé avoir vu un petit objet brillant tomber du nuage, juste après que Ferrier y soit entré. Un truc vraiment petit, un simple point, sûrement pas une pièce mécanique.

journée dépourvue de vent. Si les investigateurs le laissent tranquille, il disparaît bien gentiment dans la soirée.

Si les investigateurs optent pour une reconnaissance aérienne et décident d'y entrer, libre à eux ! Il n'y a aucun danger, même si les personnages qui ratent un jet de POU x 3% éprouvent une sensation bizarre. Ils trouvent qu'il y fait anormalement chaud. De plus, le pilote a l'impression de sentir une légère résistance. Il « touche » l'entité-spirale que Ferrier a propulsé dans ce monde. Elle n'est pas assez matérielle pour représenter un obstacle, mais elle s'accroche à l'avion.

L'affaire Ferrier

Le gala de la Chaise vide

Placé sous la présidence symbolique de George Guynemer, le grand as français abattu en 1917, le gala se déroule à la salle Lefèvre, non loin de la place Balard. Y assistent une centaine de personnes, dont une douzaine d'as, de nombreux autres aviateurs, de riches contributeurs et bien entendu des représentants de familles d'aviateurs dans le besoin, qui trouvent une enveloppe sous leur serviette.

Louis Barthou, le ministre de la Guerre, s'est fait excuser. Il est représenté par son chef de cabinet, qui prononce un discours réécrit en hâte pour faire place à la tragédie du matin.

L'ambiance est plutôt morose. Le sort de Ferrier est sur toutes les lèvres. C'est un bon moment pour glaner quelques rumeurs auprès d'autres aviateurs (voir *Ferrier et la guerre*, p. 18).

La presse du lendemain

Le 2 mai, tous les journaux parisiens consacrent de copieuses manchettes au drame d'Issy-les-Moulineaux (voir l'Annexe 3A ou 3B, p. 15 et 16, selon la manière dont s'est déroulé l'accident). Certains reviennent aussi sur la carrière de Vincent Ferrier (voir l'Annexe 4, p. 16). Les proches

TRAGÉDIE
À ISSY-LES-MOULINEAUX !

Un avion fou
tue quatre spectateurs
lors d'un meeting aérien !

Paris, 1er mai : Un drame atroce a endeuillé ce qui aurait dû être une splendide journée consacrée à la gloire de l'aviation française. Lors d'une spectaculaire démonstration de combat aérien, la Foudre, le Nieuport 17 de l'as Vincent Ferrier, a subitement décroché. Parti en vrille, il s'est abattu sur les tribunes, sous les yeux impuissants de Jules Esquier, l'autre pilote.

Au moment où nous mettons sous presse, le bilan est de quatre morts parmi les spectateurs. Le décès de Vincent Ferrier a été confirmé par la police dans l'après-midi. Une douzaine de personnes ont également été blessées dans la panique, certaines assez grièvement. Toutes ont été soignées à l'hôpital parisien Boucicaut, tout proche.

Cette tragédie pose une nouvelle fois la question de la sécurité de ce genre de manifestation, largement laissée au bon vouloir des organisateurs. Y a-t-il eu négligence ? Erreur de pilotage ? Il appartiendra à l'enquête de l'établir.

Annexe 3A : la catastrophe d'Issy, version 1

de l'aviateur sont harcelés par de dynamiques jeunes gens qui veulent des informations sur sa vie, son œuvre, sa situation financière, et ainsi de suite. Ils ne vont pas les lâcher de sitôt. L'affaire est spectaculaire, ses développements le seront encore plus.

Dans un premier temps, la plupart des journalistes se concentrent sur la carcasse de l'avion, à la recherche de la panne. Brumant égare la presse pendant un moment en déclarant qu'il y a des raisons de supposer que Ferrier a succombé à une crise cardiaque, mais lorsqu'ils tentent de vérifier l'information auprès de la morgue, les journalistes découvrent qu'il n'y a pas de cadavre…

Par ailleurs, d'autres journalistes entrent dans l'affaire par la piste du meurtre du docteur Weiss (voir le crime de l'Hôtel d'Alsace p. 24).

Mort ou disparu ?

Faute de corps, il n'y aura pas de funérailles. Ferrier est officiellement porté disparu, et recherché par la police, qui aimerait l'entendre

Dramatis personae

La police
- **Affaire Ferrier** : Inspecteur Lucien Brumant et inspecteur stagiaire Marius Souville
- **Affaire Fusch / Weiss** : Inspecteur Isidore Mollier et inspecteur Julien Dorien

La famille de Ferrier
- Paul Ferrier, son père
- Berthe Ferrier, sa belle-mère
- Victorine Ferrier (17 ans), Amélie Ferrier (15 ans), Suzanne Ferrier (12 ans), ses demi-sœurs
- Joseph Ferrier (11 ans), son demi-frère

Autour de Ferrier
- Henri Barral, ancien aviateur, garagiste
- Paul Tison, ancien aviateur, apprenti radio
- Élisabeth Mesnier, aviatrice et ex-maîtresse
- Sophie Ferrier, épouse séparée
- La marquise Louise de Havrecourt, ex-maîtresse
- Clarisse Duchemin, secrétaire, Ferrier SA
- Gérard Bouvier, directeur administratif, Ferrier SA
- Octave Willers, directeur technique, Ferrier SA
- Theodore Van Berckel, agent et associé malhonnête
- Pierre Ancelle, « M. Pierre », souteneur, propriétaire du *Panier Fleuri*
- Mme Armande, sous-maîtresse du *Panier Fleuri*
- Françoise, pensionnaire du *Panier Fleuri*
- M. du Breuil, patron du cercle de jeu de l'avenue de Courcelles
- Robert Brinois, « M. Robert », bookmaker à Longchamp
- P'tit Jo et Charles le Jockey, gros bras de Brinois
- Le docteur Porte, médecin de Ferrier
- M. Payen, bijoutier peu aimable

L'enquête sur Weiss
- Kurt Weiss *alias* Friedrich Fusch, aliéniste allemand
- Docteur Sardes, médecin légiste
- M. Cochet, loueur de boîtes postales
- Capitaine Pierre Mazeaud, ministère de la Guerre
- Johann Weiss, fils de Kurt
- Dieter von Erlangen, troisième secrétaire à l'ambassade d'Allemagne

Les actions de l'entité-spirale
- L'abbé Maxime Ledeuil, investigateur en devenir
- Ogier Allain, artiste perturbé
- Le père Marcel, chiffonnier alcoolique
- Agathe, sa fille, miraculée
- Prosper Juillet et César Chambrelan, victimes
- Marcelline Lecoire, victime
- Philibert Huguenin, miraculé

Les agents de renseignement
- Lieutenant Michel Guillemot, Bureau S
- Lieutenant Jean-Marie Dieboldt, Bureau S
- Sergent Louis Roulier, gros bras, Bureau S/Deuxième Bureau
- Wilhelm von Wartenbürg, diplomate allemand
- Jean-Charles Bail, reporter suisse et espion allemand
- René Lormoy, déménageur et sbire de Bail
- Wulf von Hartmann, *alias* Manfred Schmidt, occultiste allemand
- Otto Bergmann, *alias* Lothar Fusch, son assistant
- Louis Rinaldi, détective privé à la solde de « Manfred »

Légende

A – Terrain d'aviation d'Issy
B – Chez Ferrier (rue Darcet)
C – Dr Porte (rue Biot)
D – Bijouterie Payen (rue Andrieux)
E – Sophie Ferrier (Asnières)
F – Marquise de Havrecourt (avenue du Bois)
G – Ferrier SA (Clichy)
H – Le *Panier fleuri* (nord de Montmartre)
I – Henri Barral (Courbevoie)
J – Paul Tison (rue de Wattignies)
K – Van Berckel (rue de la Pépinière)
L – L'*Hôtel d'Alsace* (gare de l'Est)
M. – M. Cochet (rue de Palestro)
N – Le ministère de la guerre (rue Saint-Dominique)
O – Le Bureau S (fort de Vincennes)
P – L'ambassade d'Allemagne (rue de Lille)
Q – Domicile de Jean-Charles Bail (rue de Provence)
R – Appartement de « Manfred » (rue des Beaux-Arts)
S – Bureau de Rinaldi (rue Saint-George)
T – Planque de Lormoy et de ses sbires (Villeneuve-Saint-George)

VIE DE VINCENT FERRIER
AS DE LA GRANDE GUERRE

Note de la rédaction : Nous rappelons à nos lecteurs que contrairement à ce qui avait été rapporté dans nos éditions précédentes, pour l'heure, M. Ferrier n'est que porté disparu. Nous espérons sincèrement qu'il sera retrouvé vivant. Dans ce cas, nous espérons qu'il apprécie l'hommage que, bien sincèrement, nous lui rendons par cet article.

Vincent Ferrier est né le 12 mars 1895, dans un petit village de l'Eure nommé Beaumesnil. Issu de cette paysannerie normande qui forme, depuis des siècles, l'ossature de notre plus belle province, il en avait au plus haut degré les vertus : courage, détermination, endurance.
Après une enfance sans histoire, sentant que son destin n'était pas derrière une charrue, il quitte le foyer familial. Tout jeune encore, il se rend à Paris, là toute carrière se doit de commencer. Certains jeunes gens ont un don pour la musique ou les lettres, notre héros se découvre un talent équivalent pour la mécanique.

L'armée ne s'y trompe pas. Dès 1915, Ferrier est versé comme mécanicien dans l'un de nos premiers groupes de chasse. Cela ne lui suffit pas. Comme tout bon Français, il brûle de se battre ! Il se forme seul au pilotage, avant d'être accepté comme élève-pilote par des officiers impressionnés par une telle détermination. Au terme de sa formation, il effectue ses premières missions de combat à la fin de l'année 1915. Le succès ne tarde pas à être au rendez-vous : sa première victoire en duel aérien est homologuée le 5 février 1916. Au cours des deux années et demie suivantes, il abat six avions ennemis, devenant l'un des « as » de la chasse française. D'un courage frôlant la témérité, il est lui-même descendu à deux reprises, en Champagne en 1917, et au-dessus des Ardennes en 1918. Grièvement blessé à chaque fois, il passe de longues semaines à l'hôpital. Comme l'admirable Nungesser, son modèle, il écourte sa convalescence à chaque fois qu'il en a la possibilité.

Promu lieutenant en septembre 1918 et décoré de la Médaille militaire quelques jours avant l'Armistice, Ferrier est rendu à la vie civile début 1919. Peu après, il fonde une société d'aviation, Ferrier SA, en compagnie de Theodore Van Bereckel, l'homme d'affaires bien connu.

Depuis le début de 1920, il formait un couple flamboyant avec Élisabeth Mesnier, journaliste, aviatrice et aventurière, dont nos lecteurs ont pu apprécier les chroniques au cours de l'année écoulée.



Annexe 4 : La vie de Vincent Ferrier

PLAN COMMODE de PARIS du MÉTROPOLITAIN et du NORD-SUD

LÉGENDE

L. JOLY Éditeur A. MAUNIER Successeur 18 Quai St Michel PARIS

UN AVION FOU

S'ÉCRASE LORS DU MEETING AÉRIEN D'ISSY-LES-MOULINEAUX !

Un pilote héroïque sauve des vies !

Paris, 1er mai : Un tragique accident a endeuillé ce qui aurait dû être une splendide journée consacrée à la gloire de l'aviation française. Lors d'une spectaculaire démonstration de combat aérien, la Foudre, le Nieuport 17 de l'as Vincent Ferrier, a subitement décroché. Parti en vrille, il piquait droit sur les tribunes, lorsqu'une manœuvre héroïque de Jules Esquier, l'autre participant à ce duel, l'a fait changer de trajectoire. L'avion s'est abattu sur le terrain, mais de nombreuses vies ont été épargnées grâce au courage de M. Esquier.

Le décès de Vincent Ferrier a été confirmé par la police dans l'après-midi. Quelques personnes, blessées dans la panique, ont dû être soignées à l'hôpital parisien Boucicaut, tout proche.

Cette tragédie pose une nouvelle fois la question de la sécurité de ce genre de manifestation, largement laissée au bon vouloir des organisateurs. Y a-t-il eu négligence ? Erreur de pilotage ? Il appartiendra à l'enquête de l'établir.

Annexe 3B : la catastrophe d'Issy, version 2

dans le cadre de la catastrophe d'Issy. Cette position, légaliste et raisonnable, met les créanciers de l'aviateur en rage. Elle fait également ricaner les journalistes, qui multiplient les articles ironiques sur le thème « pour qu'il soit vivant, il faut supposer qu'il ait des ailes ». D'autres reporters spéculent sur ce qui lui est arrivé, les plus prosaïques estimant que son corps a simplement été réduit en bouillie lorsque la *Foudre* s'est écrasée. Certains pensent à un « coup » publicitaire organisé par Van Berckel, l'agent de Ferrier, mais s'avouent incapables de comprendre comment il a été monté. Les plus extravagants suggèrent que Ferrier aurait testé un nouveau dispositif anti-chute, et que « quelque chose » aurait mal tourné. Peu d'éléments utiles surnagent de ce magma. Si les investigateurs manquent une information, vous pouvez toujours les relancer par ce biais, mais la principale fonction de la presse est de leur compliquer la vie.

Portrait de la victime en héros : la biographie officielle

La biographie de Vincent Ferrier, telle qu'elle paraîtra dans la presse dès le 2 mai, figure en Annexe 4. Au cas où les investigateurs ne s'en satisferaient pas, en voici une version plus complète. Les informations en italiques n'apparaissent pas dans l'Annexe 4, mais peuvent faire l'objet de recherches complémentaires sous forme de tests de Bibliothèque. Ferrier a fait l'objet de nombreux articles pendant la guerre. Ils se sont raréfiés ensuite, mais il apparaissait encore de loin en loin dans le carnet mondain, et plus fréquemment comme participant à des démonstrations aériennes. La seule information qui ne soit mentionnée dans aucun article est son mariage (***en italiques gras***). En dehors des parents de Ferrier, seule Élisabeth Mesnier est au courant de l'existence d'une Mme Ferrier.

Vincent Ferrier est né le 12 mars 1895 dans un petit village de l'Eure nommé Beaumesnil. Ses parents, *Paul et Olympe Ferrier*, étaient de modestes fermiers. *Olympe est morte en 1903. Paul s'est remarié deux ans plus tard avec Berthe Laforgue, une servante avec laquelle il a eu trois filles et un fils : Victorine en 1904, Amélie en 1906, Suzanne en 1909 et Joseph en 1910. Vincent ne s'entendait pas avec sa belle-mère, ni avec ses sœurs. Pas particulièrement doué pour les études,* il quitte le foyer familial *en 1911* pour tenter sa chance à Paris. Il s'y découvre un talent pour la mécanique, *et travaille pendant un moment dans un garage, à Asnières.* ***En avril 1913, il épouse Sophie Pecq, une ouvrière.*** *Lorsqu'il est mobilisé, à l'été 1914, il est affecté à l'entretien des (rares) camions automobiles de l'armée.* En 1915, il est versé comme mécanicien dans l'un des premiers groupes de chasse. Six mois plus tard, il fait ses premières sorties comme pilote. De février 1916 à l'Armistice, il enregistre six victoires homologuées (et deux non confirmées) sur des chasseurs allemands, ce qui en fait l'un des « as » de la chasse française. Abattu à deux reprises, en Champagne en 1917, et au-dessus des Ardennes en 1918, il passe de longues semaines à l'hôpital, écourtant sa convalescence à chaque fois qu'il en a la possibilité. Il est promu lieutenant en septembre 1918 et reçoit la Médaille militaire quelques jours avant l'Armistice. Rendu à la vie civile début 1919, il fonde une société de mécanique, Ferrier SA, mais consacre l'essentiel de son temps à voler. Il participe à de nombreuses manifestations comme celle d'Issy-les-Moulineaux. Son associé au sein de Ferrier SA, *un citoyen hollandais nommé* Theodore Van Berckel, *lui sert également d'agent.* Par ailleurs, depuis le début de 1920, il formait un couple flamboyant avec Élisabeth Mesnier, journaliste, aviatrice et aventurière.

Le vrai visage de Ferrier, qui va apparaître au cours de l'enquête, met à mal cette image un peu trop lisse.

Le sort de l'amulette

Au dernier moment, Ferrier a pris l'amulette enchantée par Weiss et a tendu le bras à l'extérieur du cockpit. Quand il s'est dématérialisé, elle est tombée, mais seul Esquier s'en est rendu compte. Elle est quelque part sur le terrain, à plusieurs centaines de mètres du site du crash, attendant d'être découverte par un investigateur méticuleux... ou par un simple passant qui ira la remettre à la police. Si les investigateurs la cherchent, ils doivent obtenir une réussite critique en Trouver objet caché. Esquier, qui sait en gros où elle est tombée, n'a besoin que d'une réussite spéciale. L'amulette fait partie des « McGuffins » de la quatrième séquence. Des détails à son sujet figurent p. 41.

Les as

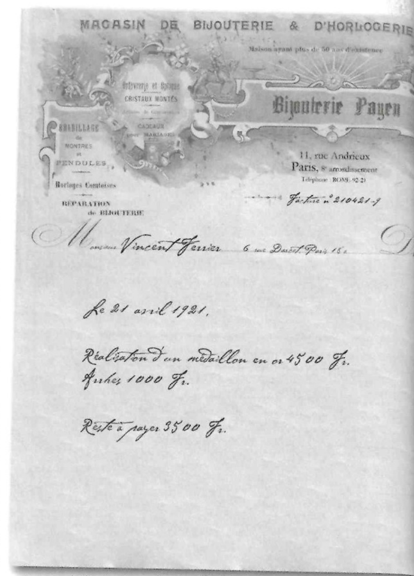
Sont considérés comme « as » tout pilote ayant abattu plus de cinq appareils ennemis. À la fin de la guerre, près de 150 aviateurs français peuvent se targuer d'être des « as ». Les trois plus connus sont René Fonck (l'as des as alliés, avec 75 victoires), George Guynemer (abattu en 1917, avec 54 victoires) et Charles Nungesser (45 victoires). L'état-major a très tôt compris que dans une guerre faite de boue, de tranchées et d'offensives indécises, ces héros avaient une valeur de propagande. Les journalistes se sont appliqués à donner de chaque as une image flatteuse, amplifiant à loisir certains traits de caractère et en laissant d'autres dans l'ombre.
Des trois grands as français, Fonck était « vendu » comme un ouvrier consciencieux qui ne fait que son devoir ; Nungesser comme une tête brûlée héroïque ; et Guynemer était « l'archange », le « chevalier du ciel » qui s'abstenait d'achever les Allemands qu'il abattait.
Ferrier a moins attiré l'attention, mais les articles qui lui sont consacrés le rangent clairement dans le camp des héros casse-cou et rebelles à l'autorité.

Portrait de la victime en salaud : les premières pistes

Chez Ferrier

Ferrier louait un modeste deux-pièces rue Darcet, à deux pas de la place de Clichy, dans un quartier pas tout à fait bourgeois, pas tout à fait canaille, qui lui convenait très bien. Les patrons des cafés des alentours ont tous leur anecdote sur lui, dont la morale est généralement « Pas de doute, c'était un *mec* ». Ferrier n'avait pas de domestique, mais Mme Boves, la concierge, a un double de clés.
La police fouillera l'appartement très tôt dans la journée du lundi 2 mai. Un agent restera en faction toute la journée du 2. Il sera retiré le 3 au matin, avant de refaire son apparition lorsque Ferrier sera accusé du meurtre de Weiss. Dans l'intervalle, les investigateurs (et quelques autres) auront sans doute eu le temps de faire une petite visite domiciliaire.
L'appartement est meublé de bric et de broc, avec les inévitables souvenirs militaires, dont l'empennage d'un chasseur allemand qui occupe tout un mur. On y trouve un ***carnet d'adresses.*** Sophie Ferrier y figure, tout comme Van Berckel, Élisabeth Mesnier, la marquise de Havrecourt, Paul Tison, Pierre Ancelle du *Panier fleuri*… et beaucoup d'autres. L'aviateur avait une vie sociale bien remplie.
Des ***correspondances*** et des ***papiers d'affaires***, en grand désordre, permettent de découvrir les informations relatives aux banques et administrations, présentées au paragraphe *Ferrier et les autorités,* p. 22. On y apprend aussi que Ferrier était endetté auprès de MM. Brinois et du Breuil, deux individus peu recommandables dont il est question au paragraphe *Ferrier et ses mauvaises fréquentations*, p. 23. Des ***factures*** établissent que Ferrier avait des ardoises auprès de son tailleur, de son chausseur, et ainsi de suite.





MAGASIN DE BIJOUTERIE & D'HORLOGERIE

Maison ayant plus de 50 ans d'existence

Orfèvrerie et Optique
CRISTAUX MONTÉS

CADEAUX pour MARIAGES

RHABILLAGE de MONTRES et PENDULES

Horloges Comtoises

RÉPARATION de BIJOUTERIE

Bijouterie Payen

11, rue Andrieux
Paris, 8e arrondissement
Téléphone : ROME 92-21

Facture n° 210421-9

Monsieur Vincent Ferrier 6 rue Darcet Paris 18e

Le 21 avril 1921.

Réalisation d'un médaillon en or 4500 Fr.
Arrhes 1000 Fr.

Reste à payer 3500 Fr.

Annexe 5 : Facture trouvée chez Ferrier

La seule qui sorte un peu de l'ordinaire vient d'un ***bijoutier***, M. Payen (voir l'Annexe 5, ci-dessus). Un ***courrier*** pressant du docteur Porte, le médecin du quartier (voir l'Annexe 6, p. 19), fera sans doute dresser l'oreille aux investigateurs. Enfin, la cheminée contient des ***papiers brûlés***. Ferrier a veillé à ce qu'il ne reste rien de lisible, tisonnant les cendres et les éparpillant devant le foyer. Il s'agissait du passeport de Weiss, des doubles de sa correspondance et de quelques autres documents sans intérêt occulte. Par terre, dans le salon, se trouve un ***porte-documents en cuir*** plutôt luxueux, dont le rabat est frappé des initiales « K.W. » en lettres gothiques. À moins que les investigateurs ne soient rapides, c'est l'inspecteur Brumant qui le récupère.

Ferrier et la guerre

Il n'est pas très difficile de retrouver quelques anciens de l'escadrille de Ferrier. Leur ancien camarade leur inspire des sentiments mitigés. D'un côté, tout le monde reconnaît son courage, voire son inconscience, face à l'ennemi. De l'autre, il y a de vilaines histoires de bagarres pour des filles, de petits emprunts non remboursés Rien de vraiment scandaleux, mais rien de reluisant non plus. Ferrier avait un ennemi intime, un certain ***Henri Barral***, qu'il considérait comme un imposteur lui ayant volé une victoire qui lui revenait de droit. Les deux hommes en sont venus aux mains à plusieurs reprises pour cette histoire. En sens inverse, Ferrier avait un ami proche, avec qui il faisait souvent équipe, ***Paul Tison***.

- **Henri Barral**. Après la guerre, Barral a ouvert un garage à Courbevoie, dans la

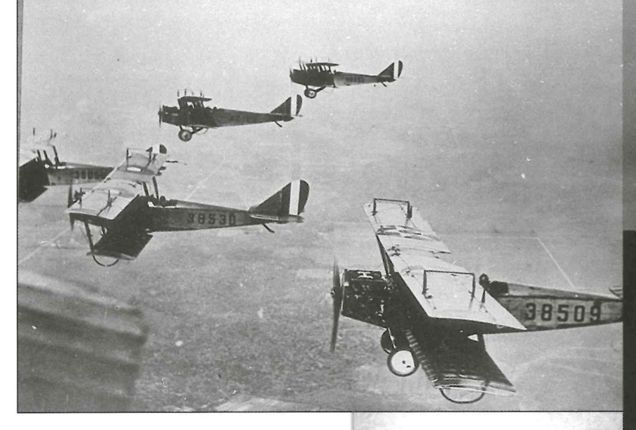
banlieue nord-ouest de Paris. Il s'intéresse toujours à l'aviation en amateur, mais n'a plus volé depuis l'Armistice. Il n'a pas revu Ferrier depuis la fin de la guerre. Si les investigateurs l'approchent, il hausse les épaules. « C'est du passé, tout ça ». Il n'a pas grand-chose à dire sur Ferrier, sinon que c'est un « petit connard ». « Je ne lui ai rien volé du tout, vous savez. Ce Boche, c'est moi qui l'ai descendu, je l'ai revendiqué et l'état-major l'a validé. Le seul à penser que ce n'était pas moi, c'est Ferrier, parce qu'il le voulait pour lui. » Avec seulement trois victoires confirmées, Barral n'a jamais fait la « Une » des journaux. Il ne le regrette pas.

- **Paul Tison**. Le vieil ami de Ferrier a quitté l'armée sans regret. Il a investi sa prime de démobilisation dans une formation d'électricien, et a ouvert un magasin, rue de Wattignies, dans le XIIe arrondissement de Paris. Il y vend lampes, fils électriques, interrupteurs, fusibles, etc. Sa passion actuelle est la TSF. La moitié de son petit deux-pièces, juste au-dessus de son magasin, est occupée par un émetteur-récepteur qu'il a fabriqué lui-même, dont il est très fier. Il a de nombreuses anecdotes à raconter sur Ferrier, tournant pour la plupart autour de son courage insensé en vol. Deux ou trois détails laissent quand même un petit goût désagréable. Par exemple « vous savez, il embarquait toujours une baïonnette. Il disait que s'il descendait un Boche mais qu'il voyait qu'il bougeait encore après le crash, il se poserait pour le finir à la main. (Haussement d'épaules) Il ne l'a jamais fait, bien sûr. Enfin, je ne crois pas. » Ferrier et Tison ne sont pas revus depuis plus d'un an, « mais je suis sûr qu'il serait là pour moi si j'avais besoin d'un coup de main. » Tison n'a enregistré que deux victoires sur des appareils allemands. Parmi ses anciens camarades de combat, on murmure qu'il a laissé Ferrier revendiquer certains de ses propres succès…
- **Le dossier militaire de Ferrier**. Si les investigateurs ont assez d'influence pour le consulter, ils y trouvent le portrait d'une tête brûlée, bourré de talent mais incapable de se plier à la discipline, ayant des difficultés à s'entendre avec ses camarades et ignorant la hiérarchie à chaque fois que c'était possible. Bref, le profil d'un pilote de chasse tel que l'armée les aimait dans les années 1915 à 1917. Par la suite, elle s'est mise privilégier les professionnels calmes, froids et bien entraînés. Ferrier n'aurait pas fait carrière, même s'il l'avait voulu.

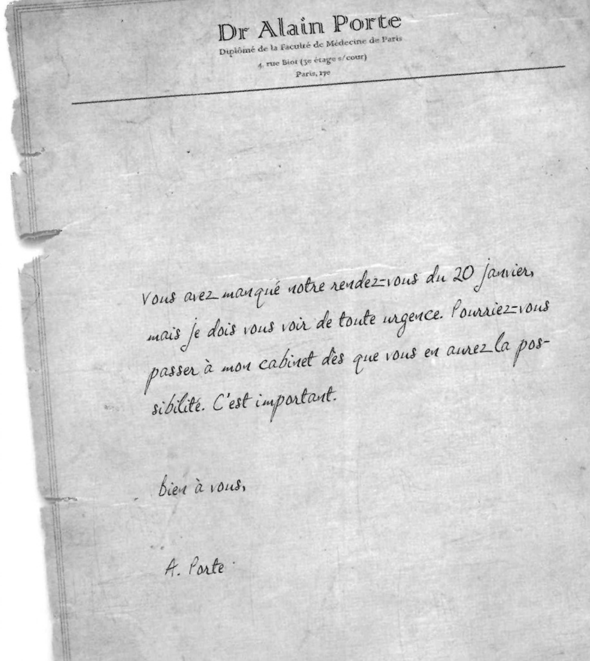
Ferrier et sa famille

Paul Ferrier, le père de Vincent, vit toujours dans son village normand, à une centaine de kilomètres de Paris. Il est possible de faire l'aller-retour dans la journée en prenant le train à la gare Saint-Lazare jusqu'à Bernay. Ensuite, il ne reste plus qu'à trouver un moyen de transport pour les dix derniers kilomètres.

Paul Ferrier est fier de son fils, mais un peu amer. « Depuis la fin de la guerre, il n'est pas seulement revenu nous voir, l'ingrat. Juste trois misérables lettres. Et pas un mandat, alors qu'il sait bien qu'on tire le diable par la queue. » **Berthe Ferrier**, sa belle-mère, se souvient d'un « garnement impossible à mater ». Cet avis est partagé par l'instituteur et le curé, mais pas trop fort, parce que Ferrier est un héros de guerre et qu'on ne dit pas de mal des héros.



Annexe 6 : La lettre du Dr Porte



Dr Alain Porte
Diplômé de la Faculté de Médecine de Paris
4, rue Biot (3e étage s/cour)
Paris, 17e

Vous avez manqué notre rendez-vous du 20 janvier, mais je dois vous voir de toute urgence. Pourriez-vous passer à mon cabinet dès que vous en aurez la possibilité. C'est important.

bien à vous,

A. Porte



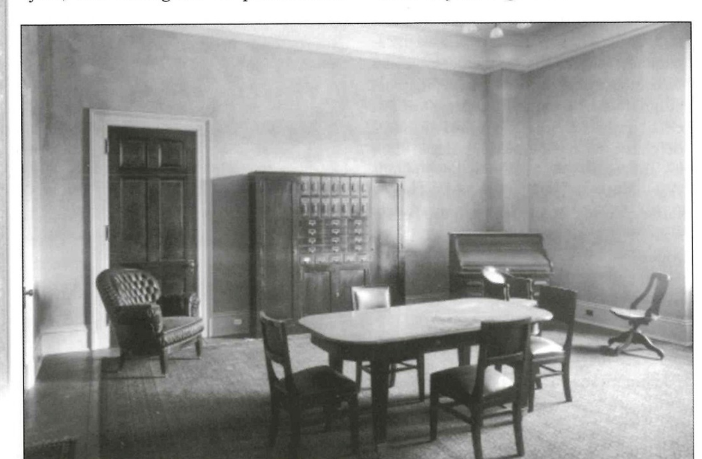
Le clan Ferrier connaît l'existence de Sophie, l'épouse légitime de Vincent, mais ne l'a jamais rencontrée. Ferrier n'était pas majeur lorsqu'il l'a épousée, en 1913. Il a donc dû solliciter l'autorisation écrite de son père pour se marier. Il l'a obtenue, mais au lieu de revenir faire une noce convenable au village, il s'est marié « à la sauvette, en ville, sans même nous prévenir ». Jusqu'à la mort de Vincent, c'était un sérieux sujet de discorde.
Le seul qui soit à 100% dans le camp de Vincent est le petit **Joseph**, qui a onze ans et qui idolâtrait son demi-frère. Paul admet que « c'est un truc bien qu'il a fait, ça, il nous a pris le petit une semaine, l'été dernier ». Joseph a eu droit à une visite de la Tour Eiffel, à une virée dans un magasin de jouets et, bien sûr, à un tour en avion. Il en garde un souvenir émerveillé. Il est moins turbulent que son grand frère, mais tout aussi intelligent. Il rêve de monter à Paris pour devenir aviateur. Qui sait, s'il y a un pilote dans le groupe, il sympathisera peut-être avec le gamin ?

Ferrier et les femmes

- **Élisabeth Mesnier** (version PNJ, sinon, voir les pré-tirés p. 55). Élisabeth est très jolie, très intelligente et passablement survendue par son agent, Theodore Van Berckel. Journaliste ? Certainement, elle a publié des chroniques ici et là. Aviatrice ? Elle a son brevet de pilote depuis six mois. Aventurière ? Pour l'instant, elle n'est partie nulle part, mais elle ne demande que ça. En fait, c'est une brave fille, franche et ouverte, avec juste ce qu'il faut d'ambition pour ignorer les conventions. Elle a eu une liaison avec Ferrier, début 1920, mais c'était terminé. Elle ne partageait plus sa vie que pour les journalistes.

- **Sophie Ferrier**. La véritable épouse de Ferrier est une petite jeune femme blonde, timide et peu sûre d'elle. Elle travaille comme ouvrière dans une usine de pièces automobiles, à Asnières. Vincent a été le grand amour de sa vie. De toute évidence, elle ne se consolera pas de sa mort. Elle l'a rencontré dans une guinguette en bord de Marne, avant-guerre. Ils sont tombés amoureux et se sont mariés presque tout de suite. Vincent a commencé à la battre au bout de deux mois de mariage, pour des riens, des bêtises. Il l'a quittée à la déclaration de guerre, ne lui donnant aucune nouvelle pendant des mois, puis « oubliant » de reprendre la vie commune après l'Armistice. Elle suivait sa carrière dans les journaux et pleurait beaucoup, surtout aux passages où il était question d'Élisabeth.

- **Louise de Havrecourt**. La marquise de Havrecourt est une grande dame d'une quarantaine d'années, élégante et courtisée. Vers 1900, son époux, le marquis de Havrecourt, était l'un des jeunes gens les plus à la mode qu'ait produit Paris. Vingt ans après, le marquis n'est plus qu'une insignifiance décorée qui passe l'essentiel de son temps sur ses terres, en Bourgogne. Quant à la marquise, même si on ne prête l'oreille qu'à une fraction des histoires qui courent sur son compte, elle mène une vie plutôt déréglée, où passent artistes, jeunes gens de bonne famille



et petits voyous... Ferrier ne détonne pas tellement dans ce tableau de chasse. Approchée par quelqu'un de son monde et assurée que ses confidences ne finiront pas dans les journaux, la marquise n'hésite pas à donner des détails sur sa liaison avec Ferrier, qu'elle décrit comme « une magnifique petite brute ». Pendant trois mois, l'aviateur s'est fait entretenir, lui a dérobé quelques antiquités de valeur, et l'a frappé à plusieurs reprises. « C'était exactement ce que je voulais à ce moment-là, mais vous savez ce que c'est, on se lasse de tout. J'ai rompu en janvier. » Le successeur de Ferrier s'appelle **Charles de Servigny**. C'est un poète, un jeune homme délicat, reposant et sans complications.

Ferrier et les affaires : Ferrier SA

Sur le papier, c'est une société vouée à exploiter les innovations réelles, mais modestes, imaginées par Ferrier lorsqu'il était sous les drapeaux. La principale porte sur un perfectionnement du système de synchronisation entre la mitrailleuse et les pistons, qui permet aux pilotes de tirer « à travers » l'hélice.

En pratique, l'entreprise occupe deux pièces au troisième étage d'un immeuble délabré, à Clichy. Elle emploie trois personnes : une secrétaire, **Clarisse Duchemin** ; un directeur administratif, **Gérard Bouvier** ; et un directeur technique, **Octave Willers**.

L'exploitation des brevets détenus par Ferrier a été sous-traitée à deux sociétés aéronautiques plus importantes, qui versent des royalties suffisantes pour payer le loyer et les salaires des trois employés.

Bouvier est avant tout un juriste, doublé d'un petit chef médiocre et hargneux. Livré à lui-même, il aurait fait un enfer de la vie de Clarisse, mais celle-ci a toujours pu se prévaloir de la protection du patron. Elle n'a pas couché avec Ferrier, elle est mariée et fidèle, mais elle ne manque pas de faire remarquer que « j'aurais pu l'avoir quand je voulais, parce qu'il n'arrêtait pas de me faire des avances ». Quant à Octave Willers, il passe huit heures par jour sur sa planche à dessin, à la recherche de nouvelles innovations à breveter. Dès avant l'accident de la *Foudre*, il avait compris que ce job était une impasse et avait envoyé des candidatures dans d'autres sociétés.

Tous trois décrivent Ferrier comme un patron absent, qui passait à l'improviste une ou deux fois par semaine, demandait « alors, comment ça tourne ? » et repartait.

Il est possible de glaner trois informations intéressantes auprès du personnel :

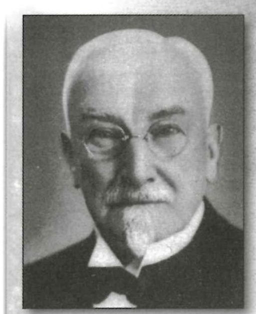
- Clarisse Duchemin se souvient que Ferrier a reçu un courrier marqué « Personnel et Confidentiel », il y a une quinzaine de jours (d'après son agenda, cette semaine-là, Ferrier est passé au bureau le 13 avril). Elle ignore ce qu'il y avait dedans, mais après l'avoir lu, Ferrier semblait intrigué.
- Ferrier et Van Berckel ont eu une « réunion de direction » le lundi 25 avril. Elle s'est déroulée à huis clos, mais tout le monde a entendu des éclats de voix. L'atmosphère était très tendue entre les deux hommes lorsqu'ils sont ressortis.
- Le jeudi 28 avril, Octave Willers a eu une discussion assez longue avec Ferrier sur un sujet technique, quelque chose qui n'arrivait quasiment jamais. « Il se posait des questions sur le plafond, l'altitude maximale que peut atteindre un avion en fonction de la densité de l'air. Il n'y connaissait rien en physique, mais il avait une très bonne connaissance empirique du problème. À nous deux, on aurait pu faire une bonne équipe, s'il avait été plus impliqué. Je me suis demandé s'il n'avait pas une nouvelle idée, mais si oui, je ne vois pas ce que ça pouvait être. »

La comptabilité de l'entreprise est vérifiée annuellement par un commissaire aux comptes. La police et les investigateurs s'y intéresseront sans doute avant cette échéance. Un examen, même superficiel, montre que Ferrier y a creusé un trou tout à fait illégal le mardi 19 avril. Il s'y est pris de la manière la plus simple qui soit : il s'est rendu à sa banque et a demandé un prêt à court terme d'une centaine de milliers de francs pour faire face à un investissement imprévu. M. Ferrier étant honorablement connu, le banquier ne s'est pas méfié. Le 20 avril, Ferrier a retiré la somme du compte de l'entreprise. Il l'a remise à Weiss lors de leur rendez-vous du jeudi 21. Si ce prêt n'est pas remboursé dans les trois mois, Ferrier SA sombrera corps et biens.

La comptabilité de Ferrier SA renferme une autre surprise. À la fin de l'année 1920, ce qui aurait dû être un petit bénéfice a été versé à la Société Mutuelle Générale, une entreprise de droit luxembourgeois dont le propriétaire se trouve être Van Berckel, l'autre actionnaire de Ferrier SA. La SMG est la structure dont il se sert pour siphonner l'argent des entreprises dans lesquelles il a la main. Ferrier a découvert le détournement le matin du 19 avril, lorsqu'il a voulu prélever de l'argent pour régler Weiss. C'est la cause de sa dispute du 25 avril avec Van Berckel.

Theodore Van Berckel

Van Berckel n'est pas difficile à trouver. Il a vécu à Paris pendant toute la guerre, dirigeant un « bureau de renseignement » qui a eu maille à partir avec la police de Clemenceau en 1918. Des rumeurs d'espionnage ont couru, mais Van Berckel ne manque jamais de rappeler qu'il a bénéficié d'un non-lieu. Après la guerre, il s'est reconverti.


Theodore Van Berckel

Sophie et Theodore

Brumant apprend l'existence de Sophie le 3 mai. Il la convoque le lendemain. L'interrogatoire ne donne rien, mais il a une conséquence imprévue : tout le monde prend conscience qu'il existe une Mme Ferrier. Officiellement, Ferrier a disparu mais comme il n'avait pas divorcé de Sophie, celle-ci n'a pas besoin d'hériter pour avoir un droit de regard sur les affaires de son mari. En clair, les parts de Ferrier SA et le contenu de l'appartement de la rue Darcet lui appartiennent de plein droit.
Sophie est visiblement dépassée et vulnérable. Van Berckel commence immédiatement à l'entreprendre pour qu'elle lui cède ses parts à une fraction de leur valeur. Il estime qu'un bon déjeuner dans un grand restaurant suffira à conclure l'affaire. Bien sûr, les investigateurs pourraient prendre la jeune femme sous leur aile

Préjugés nationaux

Pour un Français du XXIe siècle, les Hollandais sont de sympathiques écolos qui roulent à vélo et consomment des herbes distrayantes dans des *coffee-shops*. Leurs arrières grands-parents des années 1920 en ont une perception très différente.
La Hollande est restée neutre pendant toute la Première guerre mondiale. Dépendante du bon vouloir de la Grande-Bretagne pour le commerce international et pour les relations avec son empire colonial, le royaume de la reine Wilhelmine était également frontalier de l'Allemagne et de la Belgique occupée. Dans ces conditions, il lui était difficile de ne mécontenter personne.
De fait, les Alliés considéreront pendant toute la guerre que les Pays-Bas favorisent la contrebande de matières premières avec l'Allemagne et entretiennent des relations suspectes avec leur grand voisin. Les Allemands, quant à eux, voyaient dans les Hollandais des complices du blocus anglais.
Gertrud Zelle, *alias* Mata-Hari, était hollandaise. Elle a été exécutée en 1918. Trois ans plus, la légende de la super-espionne séduisant d'innocents diplomates alliés pour le compte du Kaiser est déjà solidement en place dans les esprits.
Sur le plan aéronautique, Anthony Fokker, qui a construit les meilleurs avions des forces aériennes impériales, était un sujet hollandais installé en Allemagne.
Plus grave encore, la paix revenue, les Pays-Bas donnent asile à l'empereur Guillaume II, qui vit dans un exil confortable au château de Doorn. En dépit de requêtes alliées de plus en plus pressantes tout au long du premier semestre de 1920, l'empereur déchu ne sera jamais extradé.
Enfin, à un niveau plus terre à terre, l'homme de la rue assimile assez facilement « neutre » et « profiteur de guerre ». Dans le cas de Van Berckel, ce n'est d'ailleurs pas faux.
Tout cela pour dire que les Hollandais en général, et les individus douteux comme Van Berckel en particulier, n'ont pas bonne réputation dans le Paris de l'immédiat après-guerre.

En quoi ? Selon votre interlocuteur, vous apprendrez qu'il est dans le cinéma. Dans la presse. Dans les affaires. Un peu partout et nulle part, en fait. Il a des bureaux non loin du pont de l'Alma, où travaillent des employés qui sont soit hollandais et discrets, soit français et pas au courant. Il n'y passe pas très souvent, cela dit, il est sans cesse entre un déjeuner d'affaire et un rendez-vous très important Il occupe un coquet appartement rue de la Pépinière, à deux pas de la gare Saint-Lazare. L'entresol est occupé par sa maîtresse du moment, **Louise Rivière**, une provinciale dont il veut faire une grande actrice.
Entre autres choses, Van Berckel s'occupe de faire connaître de futures célébrités. Ferrier figurait parmi ses poulains, tout comme Élisabeth Mesnier. Van Berckel est un quinquagénaire myope, élégant et poisseux, avec des cheveux blonds plaqués en arrière à grand renfort de brillantine. Il utilise une eau de toilette coûteuse, a toujours une fleur fraîche à la boutonnière, et ne se sépare jamais de sa canne-épée. Son français est totalement dénué d'accent, mais parfois un peu trop recherché.
Il n'appréciait pas tellement Ferrier, qu'il considérait comme « un investissement à fonds perdus ». Il fonde beaucoup plus d'espoir sur Élisabeth (et si, tant qu'à faire, avant de la rendre célèbre, il pouvait coucher avec elle, il ne serait pas contre).
La disparition de l'aviateur le surprend autant que n'importe qui, mais elle représente une publicité intéressante. Officiellement, il s'entendait parfaitement avec Ferrier. Si les investigateurs lui parlent de leur dispute dans les locaux de l'entreprise, il hausse les épaules et leur sert un mensonge quelconque, du type « Nous étions en désaccord sur l'avenir. Je considérais qu'il était temps de céder l'entreprise et les brevets, alors que Ferrier voulait la conserver encore un an ou deux. »

« Au Panier fleuri »

Le lupanar se trouve dans un petit immeuble de rapport qui aurait grand besoin d'un ravalement, dans le bas de Montmartre, côté banlieue. Si les investigateurs optent pour une approche formelle, il est possible de rencontrer le propriétaire de l'établissement, **« M. Pierre »** de son vrai nom Pierre Ancelle.
Ancelle est un quadragénaire sympathique, gouailleur, qui n'a pas l'air de prendre la vie très au sérieux. Pour ce que ça vaut, il est plutôt considéré comme « correct en affaires » dans le petit milieu montmartrois. Il a beaucoup vu Ferrier début 1920, lorsqu'ils ont conclu leur accord. Ensuite, leurs rapports se sont espacés. « Il venait régulièrement, mais pas pour moi, pour voir les filles. Au début, il a cru qu'il allait pouvoir consommer sans payer, mais j'y ai mis bon ordre. Il avait des prix, bien sûr, mais gratos ? Pas question ».
Mme Armande, son épouse et la sous-maîtresse du lupanar, est une grosse femme joviale, encore appétissante, qui règne sur une dizaine de jeunes filles moyennement jolies et moyennement fraîches. Leurs activités sont surveillées par la police, les filles visitées régulièrement par un médecin, bref tout est en règle. Mme Armande avait une certaine affection pour « M. Vincent », mais cela ne l'empêchait pas d'être lucide. « J'ai toujours dit qu'il mourrait jeune, celui-là. Brûler la chandelle par les deux bouts, c'est bien, mais à un moment, faut payer l'addition. »
D'après Mme Armande, Ferrier avait une « régulière » parmi les filles, une certaine **Françoise**. Celle-ci est une petite chose blonde, timide, qui fait beaucoup penser à Sophie. Elle aussi pleure. Elle aussi aimait son Vincent, même s'il était dur avec elle. Elle espérait qu'il finirait par l'épouser. Elle le trouvait « tout drôle », ces derniers temps. Il avait de longs moments de distraction et paraissait préoccupé. Une fois, elle l'a entendu murmurer « et s'il avait raison ? », mais elle n'a aucune idée de ce dont il s'agissait. Il est passé à l'aube du 1er mai. Il l'a réveillée, est resté quelques minutes à lui tenir la main sans rien dire, puis il l'a embrassée et est parti.

Ferrier et les autorités

- **Ferrier et la justice**. De 1912 à 1914 et de 1919 à 1921, Ferrier a eu des ennuis avec la police. Avant la guerre, il ne s'agit que de bagarres de bar, où il se signale quand même par sa violence. Après son retour à la vie civile, les bagarres reprennent, essentiellement dans les bars et les

Les maisons de tolérance

La France des années vingt considère que la prostitution est un fléau inévitable. Il vaut donc mieux la réglementer que de chercher à l'interdire. Il existe deux catégories de prostituées : les « filles soumises », qui travaillent généralement dans les bordels et sont astreintes à des visites médicales, et les « insoumises », qui font le trottoir et sont passibles de prison. Leur vie est misérable dans les deux cas. Que la prostitution soit tolérée ne veut pas dire que le métier de souteneur soit respectable, loin de là. Investir ses économies dans une maison close, comme l'a fait Ferrier, est un placement rentable, mais reste synonyme de mort sociale si l'on se fait prendre.

boîtes de Montmartre. Dans un cas, il a dû payer une forte somme pour s'éviter des poursuites : il avait défoncé le crâne d'un ivrogne avec une queue de billard. Un rapport de la brigade des Mœurs mentionne qu'il a investi une grande partie de sa prime de démobilisation et de ses revenus de l'année 1919 dans *Le Panier fleuri*, une maison close de milieu de gamme.

- **Ferrier et les banques et administrations.** Ferrier avait un contentieux avec le fisc. Son compte-courant, au Crédit Lyonnais, finissait chaque mois dangereusement proche du zéro, mais peu d'argent y transitait. Comme beaucoup de monde à l'époque, l'aviateur fonctionnait surtout en liquide. Son dernier gros versement, en janvier, correspondait à un « solde de tous comptes » versé par la marquise de Havrecourt.

Ferrier et ses mauvaises fréquentations

Ferrier jouait. Pire, il flambait. Il devait une forte somme à **M. du Breuil**, le patron d'un cercle de jeu de l'avenue de Courcelles, dans le VIIIe arrondissement, à qui il avait promis à plusieurs reprises de se refaire bientôt. Du Breuil est un aristocrate décavé qui en a vu d'autres. Il a passé Ferrier par pertes et profits lorsqu'il a appris sa disparition. Quelle importance ? Il y a toujours d'autres idiots pour venir jouer aux cartes.
Ferrier était aussi turfiste à ses heures, et cela lui a valu des ennuis. Il devait une cinquantaine de milliers de francs à un bookmaker de Longchamp, un certain **Robert Brinois**. « M. Robert » est un faux gentil. Rondouillard et bonhomme en surface, il peut être très méchant avec les gens qui ne payent pas leurs dettes. Il emploie deux « encaisseurs », **P'tit Jo** et **Charles le Jockey**. Ils ont vu Ferrier à trois reprises en avril, la première fois le 8, pour une « discussion amicale » dans un café, puis le 14 pour un « rappel » qui a débouché sur une course-poursuite place de Clichy. Ferrier s'est échappé par le métro. La troisième rencontre, au pied de l'immeuble de l'aviateur, tard dans la nuit du 20 au 21, n'a pas donné les résultats prévus. Au lieu de se laisser gentiment tabasser, Ferrier a sorti une baïonnette et a fait une méchante estafilade à P'tit Jo. M. Robert pensait à des mesures de rétorsions vraiment violentes lorsqu'il a appris la disparition de l'aviateur. Lorsque l'immeuble ne sera plus surveillé par la police, il enverra ses deux encaisseurs « se payer en liquide » dans l'appartement de Ferrier. Le cambriolage laissera la police perplexe.

Le docteur Porte

Un banal médecin de quartier, plus tout jeune, dont le cabinet se trouve à une centaine de mètres de l'appartement de Ferrier. Il reçoit les investigateurs, mais hésite à leur révéler des détails confidentiels sur la santé de l'un de ses patients. La présence d'un médecin dans le groupe peut l'aider à se décider. Si on arrive à le convaincre que parler est dans l'intérêt de Ferrier, il finit par se décider, mais demande aux dames de sortir.
« Monsieur Ferrier m'a consulté au début de l'année pour des migraines et une éruption de boutons sur la poitrine, qu'il décrivait comme désagréable, mais indolore. Alarmé par leur aspect, j'ai procédé à des analyses. Leur résultat a confirmé mes craintes. Monsieur Ferrier a manqué le rendez-vous suivant, et je lui ai envoyé le courrier qui vous a amené ici. Mon diagnostic ? Syphilis secondaire. Pas nécessairement fatale à court terme, mais à moyen terme, hum... au début du siècle, je lui aurai donné de cinq à dix ans, pas beaucoup plus. Aujourd'hui, des traitements permettent de ralentir la progression de la maladie, mais même ainsi... (Il hausse les épaules.) Lorsque j'ai finalement pu le voir, début février, je lui ai annoncé la nouvelle avec autant de ménagements que possible. Il l'a prise avec beaucoup de courage. Je pense qu'il a dû être contaminé en novembre ou décembre. Si vous savez hum... avec qui il serait souhaitable de prévenir cette personne. La contagion n'est jamais une certitude, mais c'est toujours un risque. »

Contaminations

Si vous vous servez des pré-tirés, la baronne de la Grangerie a de bonnes raisons de suivre cet axe d'enquête. Après tout, elle est la sœur de la marquise de Havrecourt, la dernière maîtresse de Ferrier.
La chronologie suffit à comprendre que Sophie ne risque rien et Élisabeth non plus. Françoise, en revanche, a de très fortes chances d'avoir été contaminée, ce qui signifie la fin de sa carrière au *Panier fleuri* dès sa prochaine visite médicale. Si personne ne s'occupe d'elle, elle finira sur le trottoir, parmi les « filles insoumises » qui hantent le quartier des Halles. Elle mourra dans quelques années, de syphilis ou de malnutrition. Elle est à un stade suffisamment précoce pour qu'une cure de Néo-Salvarsan lui permette d'enrayer les progrès de la maladie, mais elle n'a pas les moyens de se la payer.
Reste le cas de la marquise de Havrecourt. Elle est d'un milieu où ce genre de chose ne se dit pas, mais considéré sous un certain angle, son goût des hommes pourrait bien avoir un parfum de vengeance, les absences du marquis pourraient être dues à des cures dans un hôpital éloigné, et le médecin de la marquise pourrait être au fait de bien des choses Si la baronne est jouée, vous avez matière à une jolie scène de drame familial entre les deux sœurs. D'un autre côté, si vous ne souhaitez pas introduire une dose de mélodrame, Ferrier peut aussi avoir été contaminé par une partenaire de rencontre. Cela ne l'empêche pas d'être persuadé que c'est l'œuvre de la marquise

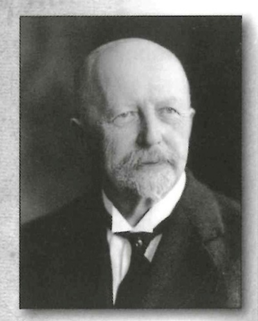
Les encaisseurs de M. Robert

- **P'tit Jo** est une montagne de muscles à front bas, engoncé dans un costume rayé qui lui va comme un tutu à un rhinocéros. Il est moins abruti qu'il en a l'air, mais la plupart du temps, il se contente de jouer le rôle de la brute épaisse.
- **Charles le Jockey** est la voix du duo, et apparaît comme le cerveau au premier coup d'œil. Il est petit, mince, avec une voix fluette et un goût prononcé pour la savate. Beaucoup plus impulsif que son compagnon, il prend parfois des risques inconsidérés.

Tous deux sont fidèles à leur patron, mais pas au point de risquer leur vie pour lui.
Les encaisseurs peuvent faire figure de menace en tout début de scénario. Après la mort de M. Robert, ils pourraient devenir des alliés.

La syphilis

Dans un monde qui ignore encore les antibiotiques, la « vérole » occupe la niche écologique du SIDA. Cette maladie vénérienne, extrêmement contagieuse, se développe lentement, mais finit presque toujours par tuer au terme d'une agonie atroce. Aux derniers stades de la maladie, le cerveau est souvent atteint. Les deux parents de Lovecraft sont morts fous, des suites d'une syphilis tertiaire contractée par Winfield Lovecraft avant son mariage, laissant derrière eux un jeune homme profondément traumatisé, qui construira son œuvre autour de la folie et de la mort... En France, la syphilis a eu la peau d'artistes comme Toulouse-Lautrec ou Guy de Maupassant.
Le tréponème pâle, la bactérie à l'origine de la maladie, est connu depuis 1905. Un test de dépistage fiable est mis au point en 1906. Les premiers médicaments apparaissent en 1909.
Début 1921, le traitement standard est le Néo-Salvarsan, un dérivé de l'arsenic que l'on injecte au patient. Au mieux, il ralentit l'évolution de la maladie au prix d'effets secondaires effroyables (nausées, vomissements, troubles du système digestif, problèmes cardiaques, « douleurs fantômes » dans les membres, migraines insoutenables et, parfois, complications neurologiques). Certains patients préfèrent abandonner le traitement et s'en remettre à la nature plutôt que de continuer à endurer les injections.
Par ailleurs, l'inventeur du Salvarsan, le professeur Paul Ehrlich (prix Nobel de médecine 1908), était allemand. Certains médecins français hésitent encore à en prescrire pour cette seule raison. En 1921, l'Institut Pasteur est en train de développer un produit moins toxique et plus facile d'emploi, mais toujours à base d'arsenic, le Stovarsol. Il sera disponible vers la fin de l'année. Une autre voie thérapeutique s'ouvrira en 1927 : injecter la malaria aux malades, car la fièvre brûle la bactérie



Docteur Alain Pote

Chronologie

Avant le début de l'aventure

- **Novembre 1920 à janvier 1921** – Liaison entre Ferrier et la marquise de Havrecourt.
- **Début février** – Ferrier découvre qu'il a la syphilis.
- **6 avril** – Kurt Weiss franchit la frontière française.
- **7 avril** – Weiss s'inscrit à l'*Hôtel d'Alsace* sous le nom de Friedrich Fusch.
- **8 avril** – Première rencontre de Ferrier avec les encaisseurs de M. Robert.
- **8 avril** – Weiss loue un bureau et une boîte postale chez M. Cochet et commence à rédiger des lettres.
- **12 avril** – Weiss poste ses lettres.
- **13 avril** – De passage à son bureau, Ferrier reçoit la lettre de Weiss.
- **14 avril** – Ferrier sème les encaisseurs de M. Robert place Clichy.
- **14 avril** – Ferrier contacte Weiss.
- **16 avril** – Première rencontre entre les deux hommes.
- **18 avril** – Ferrier et Weiss passent commande d'un disque d'or
- **19 avril** – Weiss achète un exemplaire du *Dictionnaire infernal* et le fait envoyer à Cologne.
- **19 avril** – Ferrier découvre qu'il a été escroqué par Van Berckel. Il négocie un prêt, officiellement pour son entreprise.
- **20 avril** – Ferrier détourne le montant du prêt. Dans la nuit, agressé par les encaisseurs de M. Robert, il se défend et blesse P'tit Jo.
- **21 avril** – Ferrier paye Weiss. Les deux hommes passent à la bijouterie. Weiss exige une ultime modification.
- **22 avril** – Le disque d'or est livré à l'*Hôtel d'Alsace*.
- **22 avril** – Weiss verse le paiement de Ferrier à la Deutsche Bank.
- **25 avril** – Explication tendue entre Ferrier et Van Berckel dans les locaux de Ferrier SA.
- **27 avril** – Weiss reçoit une lettre de refus du ministère de la Guerre
- **30 avril** – Ferrier et Weiss dînent ensemble à la *Brasserie de Strasbourg*. Dans la nuit, Ferrier assassine Weiss.
- **1er mai** – À l'aube, Ferrier fait ses adieux à Françoise au *Panier Fleuri*. Tôt dans la matinée, il poste un paquet adressé à Élisabeth Mesnier, contenant les notes de Weiss.
- **1er mai** – Vers 10 h, découverte du corps de « Fusch » à l'*Hôtel d'Alsace*.

Après le début de l'aventure

- **1er mai** – À 11 h 10, drame d'Issy-les-Moulineaux. Ferrier disparaît, les inves-

La bijouterie Payen

Cette petite bijouterie de quartier est située rue Andrieux, à deux pas du lycée Chaptal, dans le VIIIe arrondissement. Lorsque les investigateurs arrivent, ils tombent sur un patron peu amène, qui fulmine contre « les escrocs qui disparaissent sans payer leurs factures » en général, et contre Ferrier en particulier. M. Payen n'est pas disposé à lâcher d'informations, à moins que « si vous le cherchez, payez-moi, vous pourrez toujours vous faire rembourser quand vous l'aurez trouvé. » La somme n'est pas énorme, et Payen laisse entendre qu'il a des informations qui en valent la peine. « Et vous savez quoi ? Je ne vous compte même pas les pénalités de retard. »

Ferrier était déjà venu deux ou trois fois à l'automne de l'année dernière, essentiellement pour vendre des « bijoux de famille » dérobés à la marquise de Havrecourt. En une occasion, il était accompagné d'une jeune femme blonde, à qui il a offert un médaillon. « Le moins cher du magasin, et il a essayé de marchander. » (C'était Françoise, elle le porte encore.) Le 18 avril, il est venu en compagnie d'un monsieur. Ils ont passé commande d'un petit disque d'or. « C'est l'autre monsieur qui a donné les instructions. Il voulait des dimensions très précises, au millimètre près. » Ils sont revenus le 21 pour en prendre livraison, mais le travail n'a pas convenu. L'autre monsieur a exigé une modification, presque rien, juste un petit coup de lime. Comme mon ouvrier n'était pas disponible, plutôt que d'attendre, il a demandé à ce qu'on le livre. Oui, j'ai l'adresse, *Hôtel d'Alsace*, boulevard de Strasbourg. Et son nom, aussi, un M. Fusch. Il disait qu'il était Alsacien, mon œil. C'était un Boche. Je sais les reconnaître, les Boches, moi… Il ressemblait à un Prussien, oui. Grand, maigre, tout raide Plutôt vieux. Ni barbe ni moustache. Mais bon, les affaires sont les affaires. »

Ferrier tel qu'en lui-même

Un petit point sur la personnalité de Vincent Ferrier s'impose. Les témoins en ont tous une vision différente, et sa personnalité est un peu plus complexe que celle de la plupart des « méchants » des scénarios de *L'Appel de Cthulhu*.

Ferrier est un fils de paysan monté à la ville, propulsé dans un monde qui n'est pas le sien. Peu sûr de lui, il a compensé sa timidité en surjouant, au point où le masque lui a collé à la peau. Bien sûr, ce n'était pas un exercice conscient.

Les femmes l'effraient ? S'il les aime vraiment, il les bat et finit par les fuir. Si non, il les prend et les jette sans se soucier d'élégance.

La guerre le propulse dans un milieu hyperchargé en testostérone ? Il sera plus tête brûlée que les autres.

On s'attend à ce que dans l'après-guerre, des gens comme lui fassent des folies ? Il en fait, joue, court les femmes du grand monde, se bagarre avec des types douteux…

Il a une relation ambivalente à l'autorité : il la recherche, mais il la rejette. Il ne veut pas l'exercer, tout en se cherchant des compagnons faciles à dominer, comme Tison. D'un autre côté, il ne veut surtout pas que l'on ait de l'autorité sur lui. Un psychologue moderne diagnostiquerait sans doute l'absence d'une figure paternelle (Paul Ferrier est quelqu'un de plutôt effacé). Van Berckel a brièvement joué ce rôle, avant de céder la place à Weiss dans les dernières semaines de la vie de l'aviateur.

Si l'on ajoute à cet arrière-plan compliqué la ruine imminente et une santé déclinante, la perspective de quitter ce monde et ses obligations pour un endroit où il pourrait agir à sa fantaisie est tout simplement irrésistible. Les illusions de grandeur qui accompagnent la transition sont tout simplement le résultat d'une grosse perte de SAN.

L'affaire Weiss

Les faits pour le Gardien

Kurt Weiss est entré en France le mercredi 6 avril, avec un passeport allemand en règle. Il est arrivé à Paris le jeudi 7. Estimant que sa véritable nationalité lui poserait des problèmes à Paris, il avait opté pour un faux nom : Friederich Fusch (« Renard »). Afin de justifier son accent, il se faisait passer pour Alsacien.

Il est descendu à l'*Hôtel d'Alsace*, à deux pas de la gare de l'Est, où il a donné une adresse



imaginaire à Strasbourg. Le 8 avril, il a commencé à écrire des lettres proposant son « invention » à des aviateurs. Cette phase s'est terminée le 12, il a ensuite commencé à attendre des réponses.

Ferrier a demandé à le rencontrer le jeudi 14. Ils se sont vus une première fois le samedi 16. Ferrier qui, au départ, était intéressé par un procédé nouveau à breveter, a compris qu'il venait de trouver quelque chose de beaucoup plus intéressant. Au cours d'une seconde rencontre, le dimanche 17, il a expliqué à Weiss qu'un aller simple vers le « nouveau monde » lui conviendrait à merveille. Weiss, qui s'attendait à travailler dur pour développer une nouvelle version du rituel, s'est empressé d'accepter, sans pour autant baisser ses tarifs. Le lundi 18, les deux hommes ont commandé la base de l'amulette qui est au coeur du rituel à la bijouterie Payen. Weiss l'a récupérée le vendredi 22 avril. Il a passé les jours suivants à y graver un mélange de runes et de symboles hyperboréens extraits du *Liber Ivonis*.

Le samedi 30 avril, Weiss a dîné avec Ferrier à la *Brasserie de Strasbourg*, juste à côté de son hôtel. Ensuite, ils sont remontés ensemble à la chambre 18 pour procéder aux dernières répétitions et discuter de l'ultime étape du rituel. Il était nécessaire d'oindre l'amulette avec du sang humain. L'idée de Weiss était que Ferrier se coupe et utilise son propre sang. Ferrier, peu enthousiaste à l'idée d'arriver blessé dans un monde inconnu et dangereux, a suggéré que l'on emploie une prostituée, ajoutant qu'il en avait à disposition. Weiss a rétorqué qu'il n'était pas certain que du sang de femme aurait les vertus nécessaires à un rite guerrier. Ferrier n'étant pas particulièrement difficile à mettre en colère, la discussion a dégénéré en querelle, puis en bagarre L'aviateur n'a eu aucune difficulté à maîtriser le sorcier. Une fois qu'il l'a eu attaché sur une chaise, il a réalisé qu'il avait tout le sang dont il avait besoin à sa disposition. Il a égorgé Weiss avec la baïonnette qu'il portait pour se protéger des encaisseurs de M. Robert, puis il a baigné l'amulette dans le sang de son mentor. Après tout, ce n'était qu'un Boche

Raisonnant qu'il ne serait pas bon que le rituel tombe entre des « mains ennemies », Ferrier a raflé l'essentiel des papiers de Weiss. Il a beaucoup hésité sur ce qu'il convenait d'en faire, avant de décider d'envoyer les notes de l'occultiste à Élisabeth. Il a détruit ce qui ne lui semblait plus pertinent.

A « l'Hôtel d'Alsace »

Si les investigateurs arrivent à l'hôtel le 2 mai, ils trouvent la police sur place et la chambre bouclée. À partir du 3 mai, elle est rendue à ses propriétaires, mais elle ne sera pas relouée avant quelques jours, à moins que les investigateurs n'insistent pour l'avoir.

M. Fusch a été retrouvé mort dans sa chambre le 1er mai au matin. Dans un premier temps, la police traite l'affaire comme une banale agression, sans doute le crime d'un rat d'hôtel surpris par le retour du locataire (voir l'Annexe 7, ci-dessous). Cette version est écartée dès le 3 mai. Les soupçons se concentrent sur l'homme qui est monté avec Fusch dans la soirée du 30 avril. La description qu'en fait le réceptionniste est trop floue pour être exploitable. Le 4 mai, la police alsacienne fait savoir à la Sûreté qu'il n'y a pas de « Friederich Fusch » à l'adresse indiquée sur le registre de l'hôtel.

Le personnel de l'hôtel

Réceptionnistes, garçons d'étage et femmes de chambre sont unanimes : Fusch était un client tranquille, facile à servir, qui passait beaucoup de temps dans sa chambre. Il était généralement absent le matin, rentrait après le déjeuner et ne sortait plus de la journée. Il passait du temps à travailler sur des papiers qu'il gardait dans une grosse serviette en cuir. Il avait aussi une trousse pleine de petits outils. L'un des garçons d'étage se souvient qu'un soir, au début de son séjour, Fusch s'était plaint d'une crampe dans la main et avait demandé un seau de glace. Il avait même plaisanté sur la crampe de l'écrivain. Le seul autre événement notable a été le passage d'un coursier venu lui livrer un petit paquet, le 22 avril.

La chambre 18

C'est une chambre d'hôtel banale, plutôt petite, avec un lit, un bureau, une commode et un cabinet de toilette. Après le crime, les meubles étaient en désordre, et une bouteille de vin renversée sur le tapis. D'après le personnel de l'hôtel, la police a saisi les bagages de M. Fusch. Il reste quand même quelque chose à découvrir, à condition de mener une fouille très minutieuse et d'obtenir une réussite spéciale sur un test de Trouver objet caché : des traces de poussière d'or entre les lattes du parquet, près de la fenêtre. Comme si l'occupant de la chambre avait mené un travail de précision à la lumière, sur un objet en or

Les commerçants du quartier

Fusch achetait un croissant tous les matins, toujours à la même boulangerie. Il mangeait tous les soirs dans

tigateurs entrent en scène. Début de la **première séquence**.

- **1er mai** – Au moment où Ferrier disparaît, Ogier Allain se sent mal et les chats évacuent une maison de Montrouge.
- **1er mai** – Dans la soirée, Gala de la Chaise vide.
- **2 mai** – Tôt dans la matinée, la police fouille l'appartement de Ferrier.
- **2 mai** – Dans la soirée, le médecin-légiste remet son rapport sur l'autopsie de « Fusch » à l'inspecteur Mollier.
- **3 mai** – La police découvre de « Friedrich Fusch » n'existait pas.
- **3 mai** – À l'aube, découverte de l'incident 1 provoqué par l'entité-spirale. Démarrage de la **deuxième séquence**.
- **3 mai** – Élisabeth Mesnier reçoit un paquet contenant les notes de Weiss.
- **X mai** : Ferrier commet son premier crime. Début de la **troisième séquence**.
- **X mai** – La police allemande identifie Kurt Weiss. Dans la soirée, le Bureau S met deux hommes sur l'affaire Weiss. Début de la **quatrième séquence**.
- Deux jours après l'identification de Weiss : Arrivée à Paris de Johann Weiss.
- Trois jours après l'identification de Weiss : Manfred arrive à Paris.

Les deux dates exprimées en « X mai » sont à fixer en fonction du rythme que vous souhaitez donner à l'aventure, des progrès des investigateurs, de la manière dont ils épaulent la police (ou lui savonnent la planche), etc.

Par défaut, le premier crime de Ferrier peut être placé au samedi 6 mai, et l'identification de Weiss au matin du dimanche 7, mais ces dates ne sont qu'indicatives.

Annexe 7 : La mort de Friedrich Fusch

CRIME MYSTÉRIEUX À L'HÔTEL D'ALSACE !

Paris, le 1er mai - Un voyageur originaire de Strasbourg, M. Friedrich Fusch, a été retrouvé mort dans sa chambre de l'Hôtel d'Alsace, tout près de la gare de l'Est. Il séjournait depuis début avril dans ce paisible établissement, renommé pour son confort.

L'affaire a été confiée à l'inspecteur Mollier, de la Sûreté, dont nos lecteurs ont souvent entendu parler dans ces colonnes, notamment lors de l'affaire de la Banque d'Escompte Coloniale, l'été dernier.

D'après une source proche de l'enquête, le vol serait le mobile du crime.

REBONDISSEMENT SENSATIONNEL DANS L'AFFAIRE DE L'HÔTEL D'ALSACE !

L'assassin court toujours : mais qui est la victime ?

Paris, le 3 mai – Tôt ce matin, la police de Strasbourg a informé l'inspecteur Mollier que l'adresse donnée par « M. Fusch », le client assassiné dimanche soir à l'Hôtel d'Alsace, n'existait pas. De plus, aucun « Friedrich Fusch » n'est inscrit au registre des contributions de la capitale alsacienne.
Soudain, l'identité de la victime devient aussi mystérieuse que celle de l'assassin. Qui était ce « M. Fusch » au fort accent germanique, que le personnel décrit comme occupé à de mystérieuses besognes dans le secret de sa chambre ? Un escroc ? Un espion ? D'après le personnel, le soir de sa mort, il est remonté dans sa chambre en compagnie d'un homme jeune et athlétique. Personne ne l'a vu sortir de l'hôtel. Était-ce le meurtrier ?
L'inspecteur Mollier affirme que la police dispose d'un signalement précis, et assure qu'une arrestation interviendra dans les tout prochains jours.

Annexe 8 : Qui est Friedrich Fusch ?

le même petit restaurant. Il était toujours seul et ne se faisait pas particulièrement remarquer. Au début de son séjour, il a acheté deux blocs de papier à lettres, des enveloppes et des timbres à la papeterie du coin. Il a demandé à la vendeuse où il pourrait louer un bureau pour « quelques jours, tant que mes affaires me retiendront à Paris ». La jeune fille n'en avait aucune idée.

Annexe 9 : Ferrier, suspect dans le meurtre de Fusch ?

NOUVEAUX DÉVELOPPEMENTS DANS LE CRIME DE L'HÔTEL D'ALSACE !

Le pilote disparu est-il l'assassin ? Un témoin l'affirme !

Paris – Gaston Reynier, un serveur de la Brasserie de Strasbourg s'est présenté à la police dans la soirée d'hier, avec une révélation sensationnelle : il connaissait l'identité de l'homme qui a dîné avec le mystérieux « M. Fusch », le soir du crime !
Il faut dire que le portrait de cet individu est apparu à la « Une » de tous les journaux ces derniers jours. Il s'agirait de Vincent Ferrier, « l'as » français, disparu dans des circonstances dramatiques lors d'un meeting aérien à Issy-les-Moulineaux, quelques heures à peine après le crime de l'Hôtel d'Alsace !
« Vous pensez si je l'ai vu de près, c'est moi qui les ai servis. Ferrier a pris une entrecôte-frites, et l'autre, la victime, une choucroute. Je n'y ai plus pensé jusqu'à ce matin, mais dès que j'ai pigé, j'ai été voir la police », nous a déclaré Gaston Reynier.
Employé depuis vingt-huit ans à la Brasserie de Strasbourg et père de six enfants, Gaston Reynier n'a rien d'un mythomane. Selon nos informations, son témoignage est pris très au sérieux par l'inspecteur Mollier.
Si M. Reynier a raison, cette affaire devient de plus en plus mystérieuse. Ferrier est-il l'assassin ? Un témoin ? A-t-il fui ? S'est-il mis à l'abri pour se protéger, et de quoi ? Et puis, reste la grande, la lancinante question : qui était « Friedrich Fusch » ?
Quelles nouvelles surprises nous réserve cette affaire ?

La police enquête

L'inspecteur **Barnabé Mollier**, en charge de l'affaire, se perd assez vite dans une tangente impliquant un règlement de comptes entre espions allemands, qui fait vendre de la copie aux journalistes mais empêche l'enquête d'avancer (voir l'Annexe 8, ci-contre). Mollier est une nouille, mais ça ne se voit pas : la seule chose qu'il sache vraiment faire est de projeter une façade d'énergie et d'efficacité. À partir du moment où on lui fait comprendre que c'est son nom qui figurera dans les journaux, il ne voit aucun inconvénient à laisser les investigateurs accéder aux éléments dont il dispose. Cette confiance n'est pas partagée par son adjoint, **Julien Dorien**, un policier âgé, proche de la retraite, aussi compétent et méticuleux que son supérieur est incapable. Malheureusement, Dorien est aussi beaucoup plus soupçonneux.
À un moment donné, à votre convenance, Gaston Reynier, l'un des garçons de la *Brasserie de Strasbourg*, reconnaît le client qui a dîné avec Fusch comme l'aviateur disparu dont parlent les journaux. Il va trouver Mollier, qui entreprend de confirmer cette identification en montrant la photo de Ferrier au personnel de l'hôtel.
Ferrier n'est plus seulement un disparu ayant causé un grave accident, il est soupçonné d'assassinat. La presse jubile (voir l'Annexe 9, ci-contre). Mollier dirige des recherches tous azimuts, lance un appel à témoin, fait surveiller les ports, engrange des douzaines de témoignages de mythomanes qui ont vu Ferrier un peu partout, et s'épuise à les vérifier. Bref, il ne fait rien d'utile.

Le cadavre de « Fusch »

Weiss est autopsié en bonne et due forme à l'Institut médico-légal, quai de la Râpée. Le **docteur Sardes**, le médecin légiste, remet son rapport à Mollier le 2 mai au soir. Pour résumer, « Fusch » était un homme d'une soixantaine d'années en bonne santé. Il a reçu plusieurs coups de poing avant d'être égorgé par un droitier qui se tenait derrière lui lorsqu'il a porté le coup. L'arme était longue et dentelée, sans doute une baïonnette. Tout cela est conforme aux premières constatations de la police.

Les affaires de « Fusch »

Dès le 1er mai, Mollier est en possession des éléments suivants. Il n'est pas forcément désireux de les partager avec la presse, et encore moins avec les investigateurs :

- **Fusch n'avait pas de papiers d'identité.** La carte d'identité n'existe pas encore. Elle fera une première apparition, purement facultative, à la fin de l'année. En revanche, pour un provincial monté à Paris, l'absence de tout document d'identification, lettre d'introduction ou de crédit, est plus étonnante.

- **Les vêtements de Fusch** sont de bonne qualité, de coupe allemande, et portent la marque d'un tailleur de Cologne, en Rhénanie. Ses mouchoirs sont brodés des initiales « K.W. », en gothique. Par les temps qui courent, la coopération de la police allemande se limite au strict minimum, mais « Fusch » sera identifié par ce biais au bout d'environ une semaine. Lorsque son identité sera connue, les journaux allemands dénonceront la sauvagerie française et le meurtre d'un innocent savant allemand.
- **Dix mille francs en billets et pièces d'or**. Le cadavre portait aussi un pince-nez en or et une épingle de cravate de valeur. Le vol n'était pas le mobile du crime.
- **Une trousse en cuir contenant des outils de bijoutier**. Meule, poinçon, loupe, un flacon d'acide... Ce matériel se trouvait sur la petite table, devant la fenêtre. Mollier n'a aucune idée de ce à quoi ça a bien pu servir.

Les activités de « Fusch »

Livré à lui-même, l'inspecteur Mollier mettra une bonne semaine à faire le travail de terrain nécessaire à l'obtention de ces informations.

- **En tant que flâneur anonyme**. Entre le 13 et le 22 avril, Weiss a passé du temps à explorer les bouquinistes et les marchands de livres rares. Beaucoup se souviennent de ce monsieur très poli, avec son accent allemand, qui s'y connaissait visiblement très bien en livres rares.
- **Sous le nom de Weiss**. L'Allemand a acheté une belle édition du *Dictionnaire infernal* de Collin de Plancy dans une librairie de la rue Saint-Jacques. Il a demandé à ce qu'elle soit envoyée chez lui, à Cologne. Par ailleurs, le 22 avril au matin, il est passé à la succursale française de la Deutsche Bank, avenue de l'Opéra. Il y a déposé cent mille francs en liquide et a demandé à ce que la somme soit virée sur son compte, en Allemagne.
- **Sous le nom de Fusch**. Weiss se livrait à des travaux d'écriture quelque part, mais pas à l'hôtel. De plus, il avait acheté de quoi mener une correspondance. Un bureau de poste ? Personne ne se souvient de lui dans les bureaux de l'arrondissement, mais il existe des officines privées où l'on peut louer, pour une somme dérisoire, une boîte postale et un bureau à l'heure. Reste à trouver laquelle...

M.Cochet, services de domiciliation

Lors de sa première semaine à Paris, Weiss a passé l'essentiel de ses journées dans ces trois pièces sordides, au rez-de-chaussée d'un immeuble branlant de la rue de Palestro, une petite rue parallèle au boulevard de Sébastopol. Le patron, M. Cochet, un vieillard obèse, chauve et myope, se souvient très bien de « M. Fusch », mais ses renseignements ne sont pas gratuits.

L'Allemand a loué un bureau pour quatre jours, à compter du vendredi 8 mai au matin, ainsi qu'une boîte postale pour un mois. Avant de se mettre au travail, il a demandé l'annuaire du département de la Seine. « Il avait une liste de noms qu'il a sortie de sa poche. »

« Fusch » a terminé sa correspondance le 12 mai, à la date prévue. Cochet n'a pas vu les lettres. Ensuite, l'Allemand est passé tous les matins pour s'assurer qu'il n'avait pas de réponse. Il en a eu deux. La première est arrivée vite, à peine quelques jours après l'envoi des courriers (celle de Ferrier, mais Cochet l'ignore). Il y en a eu une autre, à la toute fin d'avril. Fusch l'a déchirée et jetée à la poubelle « Il n'avait pas l'air trop déçu, pourtant ».

Cochet complète ses maigres honoraires en étant un peu indic et maître chanteur, il a donc récupéré ce fameux courrier, qu'il négocie volontiers auprès des investigateurs... ou de n'importe qui d'autre, policiers ou espions. Il en a mémorisé le contenu et n'aura aucun problème à le vendre plusieurs fois.

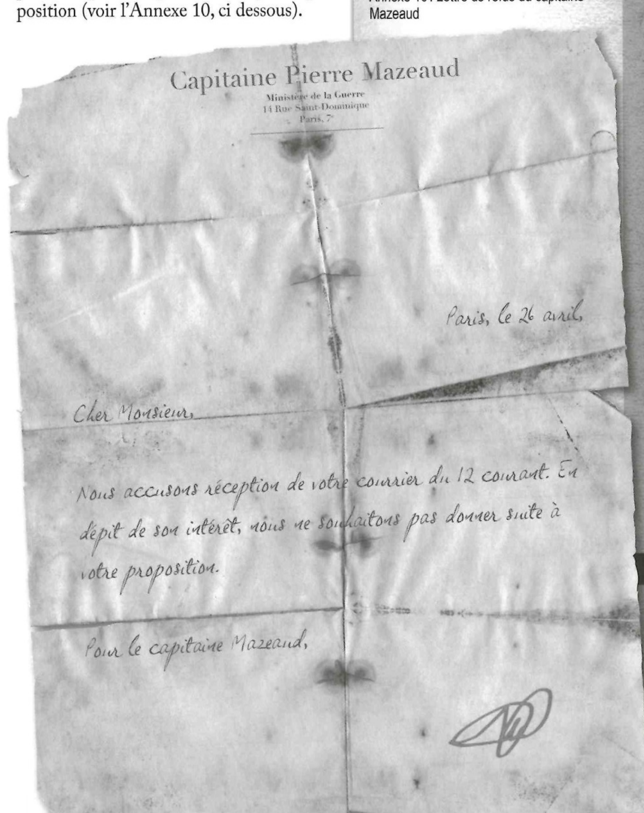
Il s'agit d'un simple billet, rédigé sur du papier à en-tête, par lequel un certain capitaine Pierre Mazeaud informe son correspondant qu'il n'est pas intéressé par sa proposition (voir l'Annexe 10, ci dessous).

Rythme de la première séquence

L'enquête de personnalité sur Ferrier et les recherches sur le meurtre de Weiss sont relativement classiques, mais la masse d'informations à dépouiller est plus importante que de coutume. Laissez les investigateurs prendre leurs marques et creuser dans les directions qui leur semblent les plus intéressantes. Attendez-vous à ce qu'ils négligent complètement le passé de Ferrier à partir du moment où la mort de « Fusch » passera dans leur champ de vision. Aucune importance, ils pourront y revenir par la suite, lorsque Ferrier commencera à frapper.

Cette séquence n'est pas spécialement dangereuse. Les encaisseurs de M. Robert sont le seul danger physique, et ils ne cognent pas s'ils n'ont pas une bonne raison (protéger leur patron des fouineurs est une bonne raison). Toutefois, les investigateurs risquent de la terminer sous le feu croisé de Ferrier et des espions.

Annexe 10 : Lettre de refus du capitaine Mazeaud


Capitaine Pierre Mazeaud
Ministère de la Guerre
14 Rue Saint-Dominique
Paris, 7e

Paris, le 26 avril

Cher Monsieur,

Nous accusons réception de votre courrier du 12 courant. En dépit de son intérêt, nous ne souhaitons pas donner suite à votre proposition.

Pour le capitaine Mazeaud,

Les autres lettres

Weiss a envoyé des variantes de son courrier à une cinquantaine d'investisseurs potentiels, dont le ministère de la Guerre, les sociétés Bréguet, Blériot, Deperdussin, Latécoère, et tous les aviateurs dont il a pu retrouver la trace. Il n'a eu qu'une seule réponse positive, celle de Ferrier. Tous les autres ont expédié sa proposition à la poubelle. Weiss comptait les relancer en mai, en exploitant la disparition de Ferrier comme argument publicitaire.

Annexe 11 : La lettre de Fusch

Paris, le 11 avril 1921

Monsieur,

Les circonstances me contraignent à me présenter à vous sous un nom d'emprunt, mais sachez que je suis favorablement connu dans mon pays natal, l'Allemagne. Au cours de la guerre qui vient de s'achever, j'ai combattu votre pays de mon mieux. En particulier, j'ai servi dans la Jadgeschwader 1, l'escadrille de mon ami, Manfred von Richtoffen, celui que vos journaux appelaient « le baron Rouge ». Pour lui et pour les autres aviateurs, j'ai inventé un procédé extraordinaire, leur permettant de survivre aux accidents et combats.

Pendant la guerre, j'ai mis mes compétences au service de mon pays. L'Histoire jugera sans doute l'Allemagne mieux que le présent ne le fait, mais pour l'heure, je veux tourner la page, et c'est à votre République que j'offre mes services.

Je serai heureux de me présenter à vous, à toute heure qui vous conviendra, pour vous parler de mon procédé. Nous pourrions même envisager une démonstration ! Je ne vous cache pas que si mon offre vous intéresse, une certaine mise en fonds sera nécessaire, car mon invention n'est pas totalement au point.

Vous pouvez me joindre à l'adresse suivante : « F. Fusch, aux bons soins de M. Cochet, 16 rue de Palestro, Paris ».

En attendant de vous révéler mon véritable nom lors de notre première rencontre, respectueusement vôtre,

« F. Fusch »

Le capitaine Mazeaud

Le capitaine travaille au ministère de la Guerre, rue Saint-Dominique. Son travail est de rationaliser l'aviation militaire française (qui, en 1921, est encore une branche de l'armée de terre. Elle ne deviendra une arme à part entière qu'en 1934). Massif, bourru et efficace, le capitaine consacre quelques minutes de son temps précieux aux investigateurs. Le nom de Fusch lui fait hausser les épaules. « Oui, je vois à quoi vous faites allusion. Un fou. Nous en avons toutes les semaines, qui nous proposent des appareils plus ou moins extravagants, capes-parachutes, mini-canons, bombes améliorées Mon secrétariat a envoyé la lettre de refus standard. Son courrier ? Oh, nous l'avons certainement archivé quelque part. On va vous trouver ça. »
La lettre de Fusch se trouve en Annexe 11. Elle offre à l'armée française un moyen extraordinaire de sauver ses aviateurs de la mort, moyen utilisé par l'escadrille du Baron rouge, mais qui nécessite sans doute encore un modeste investissement pour devenir pleinement infaillible.

Herr Doktor Kurt Weiss

Lorsqu'elle sera connue, la véritable identité de « Fusch » va plonger la police française dans la perplexité. Qu'est-ce qui a bien pu conduire ce respectable aliéniste allemand à se faire tuer par un aviateur français ? La presse se perd en spéculations (voir l'Annexe 12, page suivante).

Un résumé partial et partiel de la carrière de Weiss paraît dans la presse française le lendemain (voir l'Annexe 13, ci-contre). Comme pour la biographie de Ferrier, les informations données en italiques ci-dessous n'apparaissent pas dans cette annexe, mais elles peuvent faire l'objet de recherches complémentaires sous forme de tests de Bibliothèque (à -25% si les investigateurs se contentent de la presse généraliste, à -10% s'ils pensent aux revues médicales, à +10% s'ils trouvent un moyen de consulter des revues médicales allemandes).

Kurt Weiss était né en 1859 à Cologne, dans une famille aisée. Il a fait sa médecine à Heidelberg, obtenant son doctorat en 1875 *avec une thèse sur l'hystérie. Il exerce ensuite à Hambourg pendant quelques années. En 1879, il s'y marie avec Emma Rasmussen, fille d'industriels. Ils auront trois enfants, Sophia en 1881, Johann en 1883 et Ernst en 1885. Le couple s'installe à Cologne en 1880.* En 1882, Weiss ouvre une maison de repos pour victimes de maladies nerveuses. *Le succès est au rendez-vous. Dès 1885, la maison de repos pour patients aisés finance un asile modèle pour indigents, où des patients sans ressources bénéficient de traitements de pointe.* Weiss y gagne une réputation de philanthrope et de chercheur éclairé.
À partir de 1890, il publie plusieurs ouvrages sur la folie, devenant petit à petit le chef d'un courant « mécaniste » anti-freudien, qui affirme que les troubles mentaux n'ont rien à voir avec l'inconscient. Pour lui, il s'agit juste de déséquilibres chimiques qu'il appartient à la science de traiter. Ses conceptions évoluent à partir de 1908, sous l'influence d'un psychologue suisse peu connu du nom de Carl Gustav Jung. Les morts de sa femme Emma, en 1910, puis celle de son frère aîné Wilhelm en 1911, le conduisent à s'intéresser au spiritisme. Ses dernières publications, peu avant la guerre, ont été mal reçues des milieux scientifiques, qui ont parlé de « spéculations mystiques sans valeur pratique ». En 1914, Weiss se porte volontaire pour servir son pays comme médecin militaire. *À partir de 1916, il est attaché aux forces aériennes impériales, d'abord à la Jagdstaffel 11, puis à la Jagdgeschwader 1, l'escadrille von Richtoffen. Son fils Ernst est tué à Verdun en novembre 1916.*

IÉDECIN À COLOGNE, CADAVRE À PARIS : QUI ÉTAIT KURT WEISS ?

Nos lecteurs l'ont su avant les autres : l'inconnu de 'Hôtel d'Alsace était un aliéniste allemand du nom le Kurt Weiss. Les circonstances de sa mort restent nystérieuses. Sans préjuger de ce qui s'est passé, voici ce que nous savons de la carrière du Herr Doktor.

Né en 1859 à Cologne, dans une famille aisée de la bourgeoisie rhénane, Kurt Weiss passa un doctorat en médecine à Heidelberg en 1875. De retour dans sa ville natale, il y ouvrit une maison de repos pour victimes de maladies nerveuses en 1882. Il passa les trente années suivantes à se bâtir une réputation de philanthrope. Non, ne riez pas, tout est possible en ce monde. Un « philanthrope allemand » n'est pas, en soi, plus absurde qu'un ornithorynque ou qu'un léniniste.

Vers 1900, Weiss faisait partie des grandes figures de la science psychologique d'outre-Rhin. Soignant les corps tout en niant l'existence de l'esprit, réduisant l'homme à un ensemble d'impulsions et de besoins, il participait pleinement à la « science » germanique dans ce qu'elle avait de plus déshumanisé. Il faudra un jour s'intéresser à ces savants dévoyés qui nous ont donné les lance-flammes, l'ypérite et les bombardements par zeppelins !

Dans les années qui précédèrent la guerre, Weiss s'intéressa au freudisme, cette baroque excroissance autrichienne aux travaux de notre grand Charcot, et aux idées encore plus excentriques d'un Suisse du nom de Carl-Gustav Jung.

Lors de la déclaration de guerre, Weiss se porta volontaire pour servir l'Allemagne comme médecin militaire. On ignore quels sinistres exploits il a accompli pendant ces quatre années tragiques. Démobilisé en 1919, il ne fit plus parler de lui jusqu'à sa mort mystérieuse à l'Hôtel d'Alsace, où il était descendu mi-avril.

Si vous avez eu connaissance des faits et gestes du Herr Doktor Weiss lors de son séjour à Paris, n'hésitez pas à faire votre devoir de citoyen : présentez-vous à l'inspecteur Mollier, de la Sûreté !

Annexe 13 : Biographie de Kurt Weiss

REBONDISSEMENT DANS L'AFFAIRE DE L'HÔTEL D'ALSACE !

La police découvre la véritable identité de la victime ! - « Fusch » était bien Allemand ! - Ferrier toujours recherché !

Paris : L'inspecteur Mollier a annoncé ce matin que l'homme assassiné dans la nuit du 30 avril au 1er mai à l'Hôtel d'Alsace avait été identifié. Rappelons à nos lecteurs que cet individu s'était inscrit dans le registre de l'hôtel sous le nom de « Friedrich Fusch », habitant Strasbourg. L'enquête avait vite établi qu'il s'agissait d'une fausse identité, mais jusqu'à ce matin, on ignorait de qui il s'agissait.

La victime, donc, se nommait Kurt Weiss, citoyen allemand. De source policière, on nous informe que Herr Weiss était natif de Cologne. Il était honorablement connu dans cette ville comme psychologue et aliéniste. La police a certainement raison, mais par définition, la police ne sait pas tout. L'histoire ne doit pas s'arrêter là.

En règle générale, les psychologues sont des gens paisibles qui meurent dans leur lit après des vies bien remplies à sonder le cerveau de leurs patients.

En règle générale, les gens honorables ne descendent pas dans des hôtels sous de faux noms et ne s'y font pas tuer. Enfin, en règle générale, depuis le 11 novembre 1918, les Allemands meurent en Allemagne plutôt qu'en France. Kurt Weiss. Quel sombre mystère se dissimule derrière ces deux syllabes qui, comme tous les noms allemands, s'aboient plutôt qu'elles ne se prononcent ?

Rappelons que la police recherche toujours Vincent Ferrier, l'as disparu, qui fait figure de suspect n°1 dans cette nouvelle affaire. Pour quelles raisons un aviateur français, héros de la Grande Guerre, aurait-il tué cet « honorable citoyen allemand » ? Se pourrait-il que Ferrier ait découvert quelque sinistre opération d'espionnage et qu'il ait pris sur lui d'en exécuter le chef ? Si oui, qu'est-il devenu ? Les complices de Herr Weiss lui auraient-ils fait un mauvais parti ?

Par la voix de l'inspecteur Mollier, la police réclame l'aide de la population pour retracer les faits et gestes de Herr Weiss, alias Friedrich Fusch, lors de son séjour parisien du mois d'avril. Nous relayons bien volontiers cet appel - en attendant d'informer nos lecteurs de ses suites !

Annexe 12 : Le mystère Weiss

Weiss est démobilisé en 1919. Peu après, il publie dans un journal médical allemand deux articles sur les traumatismes psychologiques des pilotes et leurs superstitions. La police allemande ignore ce qu'il a fait après la guerre.

Si les investigateurs creusent le sujet, en faisant jouer d'éventuels contacts chez les bibliophiles et les occultistes, ils découvrent deux points annexes :

- Le docteur Weiss collectionnait les livres rares. Il a commencé avec des textes médicaux dans les années 1890, avant de s'intéresser à des ouvrages moins connus et plus sulfureux. De passage à Paris en 1909, il a acheté un grimoire en latin, le *Liber Ivonis,* lors d'une vente à l'Hôtel Drouot.
- De 1910 à 1914, il a correspondu avec de nombreuses organisations intéressées par le paranormal, à commencer par la Society for Pyschical Research de Londres.

Deuxième séquence : L'entité-spirale

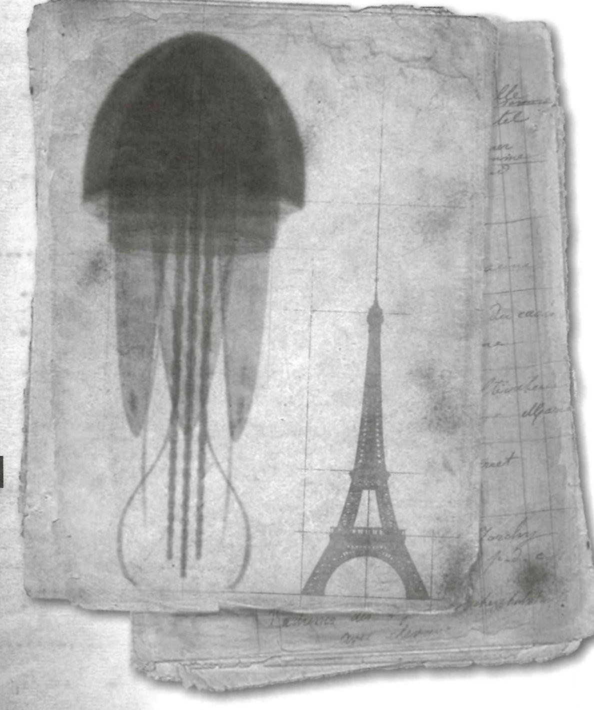


L'entité-spirale

Si vous avez besoin de caractéristiques pour cette entité, utilisez celles d'un Lloigor, p. 331 des règles, sans possibilité de manifestation.
Si vous voulez la rattacher au Mythe de Cthulhu, son rapport au temps indique qu'elle figure dans l'entourage de certains aspects de Yog-Sothoth. L'insistance sur le motif de la spirale indique qu'elle est clairement opposée aux Chiens de Tindalos, qui vivent dans les *angles* du temps.

En quelques mots

Cette créature a besoin de rejoindre les limbes. Pour employer une métaphore simpliste, si elle veut y parvenir, il lui faut dissiper la charge énergétique accumulée lors de son arrivée dans notre monde. L'énergie en question n'est pas vraiment mesurable en termes de règles, même si le POUvoir en est une composante. Elle inclut aussi vie, chaleur, mouvement, mobilité...
L'entité-spirale n'est pas matérielle et n'ambitionne pas de le devenir. Contrairement aux formes de vie terrestres, elle se déplace à volonté dans le temps, alors que son action dans l'espace est limitée à un « tunnel » étroit, qu'elle parcourt à une vitesse fixe sans jamais pouvoir se retourner.
Le meilleur moyen de se la représenter est d'imaginer une méduse qui flotterait audessus de ce coin de Paris et de la proche banlieue, progressant très lentement le long d'une spirale qui ne cesse de s'élargir, et laissant de temps en temps descendre un tentacule jusqu'au sol, « touchant » parfois le passé, parfois le présent, et parfois l'avenir.



L'étrange spirale

Les investigateurs auront forcément connaissance de l'incident 1, qui concerne le terrain d'aviation. Si vous vous servez des personnages pré-tirés, l'information parviendra certainement au Dr Masson par Mathias Belhomme, son instructeur. Les incidents 2 et 3 feront des brèves de quelques lignes dans la presse (voir les Annexes 14 et 15, ci-contre). À partir de là, les investigateurs devraient réaliser qu'il se passe quelque chose dans ce secteur. Tôt ou tard, ils croiseront les deux autres personnes concernées par l'affaire, l'abbé Ledeuil (p. 34) et Ogier Allain (p. 35).

1. Cent cinquante-six pigeons morts

Le matin du mardi 3 mai, le gardien du terrain d'aviation d'Issy-les-Moulineaux découvre de longues files de cadavres d'oiseaux éparpillées sur la piste. Vues de haut, elles forment une spirale centrée sur l'endroit où la créature a touché terre (peut-être en passagère clandestine à bord du *Vengeur* d'Esquier, si ce dernier a pris le temps d'explorer le nuage). Ces pigeons parisiens tout à fait ordinaires sont morts sans causes apparentes. La spirale fait penser à la représentation de l'amulette (p. 41), mais avant de s'en rendre compte, il faudra que les investigateurs mettent la main dessus.

2. Cyclone sur la zone

Un ou deux jours plus tard, un campement de chiffonniers installé dans la « zone », entre les fortifications de Paris et le terrain d'aviation, est dévasté par une mini-tornade. Il n'y a que des dégâts matériels, mais ils sont importants : une demi-douzaine de baraques en planches sont entièrement démantibulées. Personne ne prête attention au **père Marcel**, alcoolique patenté, qui soutient qu'après la tempête, **Agathe**, sa fille, aveugle depuis son enfance, a soudain retrouvé la vue. Agathe elle-même est une jeune fille discrète. Si les investigateurs approchent la famille, elle leur explique qu'elle a soudain eu très chaud, et que les « taies » qui voilaient ses yeux ont disparu en une seconde. Sa guérison n'est pas parfaite. Elle souffre de violents maux de tête, et voit sans cesse « un serpent de feu qui tourne » dans son champ de vision. Si on lui demande de le dessiner, son « serpent » est une spi-

TORNADE SUR LA ZONE

Paris : La vague de chaleur tout à fait anormale qui sévit depuis le début de l'année provoque décidément des phénomènes météorologiques hors du commun !
D'après nos informations, une « tornade » se serait abattue hier après-midi sur un petit groupe de cabanes habitées par des chiffonniers, non loin de la Porte d'Issy. Comme le savent tous les Parisiens, cette population occupe illégalement la zone qui s'étend au pied des remparts de Paris, en dépit des fréquentes protestations des autorités militaires.
Plusieurs baraques insalubres auraient été rasées par une trombe dotée d'esprit civique, prompte à agir là où les hommes se perdent en querelles de juridiction. En dehors de quelques bouteilles d'alcool, il n'y aurait pas de victimes. Nul doute que les mêmes gourbis ressortiront bientôt de terre, reconstruits avec des planches et des vitres à la provenance aussi incertaine que les précédentes.
Il est temps que nos édiles cessent de se voiler la face devant la misère, et qu'ils s'attellent une fois pour toutes au relogement de ces misérables, qui font honte à la capitale du monde civilisé !

Annexe 14 : L'entité-spirale, incident 2

rale. L'image passe au bout de quelques semaines, mais Agathe conservera la vue. Il lui faudra longtemps pour réaliser qu'elle a définitivement arrêté de vieillir.

3. Explosion sur les fortifs

Un matin de bonne heure, une forte explosion se produit dans une casemate vide, à quelques centaines de mètres du camp des chiffonniers. Il n'y a ni dégâts, ni victimes, mais la détonation est assez forte pour être entendue dans tout le sud du XVe arrondissement. L'armée parle de destruction programmée de vieux obus et s'excuse de ne pas avoir averti les riverains. En fait, les militaires n'ont aucune idée de ce qui s'est produit. La casemate a bien servi à stocker de la poudre, mais c'était dans les années 1850. La sentinelle la plus proche a eu l'impression que la température montait d'une bonne dizaine de degrés juste avant l'explosion. Une plongée dans les journaux ou les archives militaires permet de découvrir qu'il y a bel et bien eu une explosion dans cette casemate, par une très chaude journée d'août 1851. Trois soldats avaient été tués.

4. Miracle au couvent

En 1903, le couvent Sainte-Marthe, dans le sud du XVe arrondissement, hébergeait l'une des plus vieilles femmes de Paris, une



« presque centenaire » nommée **Marie-Louise Loing**. Gâteuse et très malade, elle s'est réveillée un beau matin lucide et en pleine forme. Elle se souvenait confusément d'une sensation de chaleur et d'avoir eu l'impression que quelqu'un la regardait. Elle est morte en février 1915, âgée de cent dix ans. Depuis sa « résurrection », elle n'avait jamais été malade une seule fois. En revanche, les religieuses se souviennent qu'elle avait un tic : de la main gauche, elle faisait ce drôle de geste en spirale...

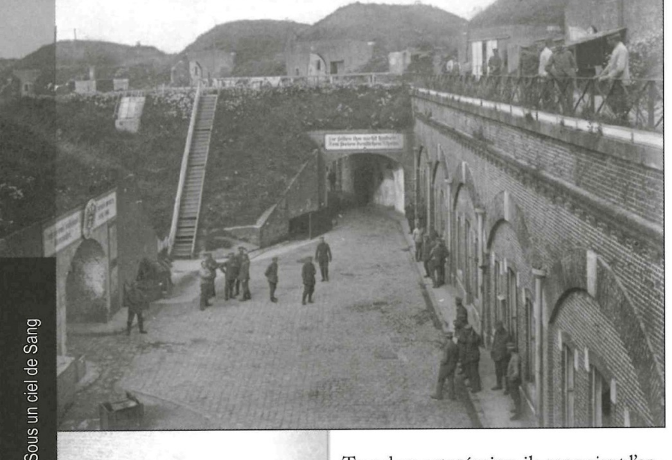
4bis. Les morts de la spirale

Le couvent Sainte-Marthe a fermé en 1906. Il a été remplacé par une maison de retraite tenue par des religieuses (les mêmes, qui ont juste changé de vocation). Dans le présent des investigateurs, **Prosper Juillet** et **César Chambrelan**, deux pensionnaires âgés, meurent dans leur lit sans cause apparente.

Annexe 15 : L'entité-spirale, incident 3

EXPLOSION SUR LES FORTIFS

Paris Hier matin, une forte explosion a retenti sur les fortifications, secouant la commune d'Issy et une partie du sud du XVe arrondissement. Les dégâts matériels sont heureusement insignifiants. En dehors de quelques vitres cassées, les riverains en ont été quittes pour la peur.
Interrogé par nos soins, le lieutenant Berthier, porte-parole du ministère de la Guerre, a précisé que l'armée procédait à la destruction programmée de vieux obus, et a déploré que l'information n'ait pas été relayée à la population civile. « Nous prenons l'engagement de mieux communiquer la prochaine fois », a conclu le lieutenant.
Cette affaire, insignifiante en elle-même, nourrira certainement le débat sur l'avenir des fortifications de M. Thiers. Elles ont certes joué leur rôle en 1870, mais elles n'ont pas eu à affronter le feu lors de la Grande Guerre et coûtent fort cher à entretenir. Ne serait-il pas temps d'envisager leur démolition ?



Tous deux octogénaires, ils occupaient l'ancienne chambre de Marie-Louise Loing. Tous deux présentent une petite brûlure en forme de spirale au sommet du crâne et une autre à la plante du pied gauche. Le médecin légiste évoque une électrocution, sans parvenir à expliquer d'où venait le courant.

5. Une pluie de zinc en fusion

Un beau jour de juin 1884, en plein midi d'une journée ensoleillée, un éclair frappa un immeuble, tout près des fortifications. Le coup de tonnerre initial fut suivi d'une douzaine d'autres détonations, moins fortes, mais suffisantes pour faire sortir tous les locataires. Le revêtement du toit avait fondu sur une grande surface, et coulé dans les gouttières. Devinez quel motif a dessiné la « foudre » ? Une spirale de six mètres de diamètre.

6. Le sacristain dément

En novembre 1847, à l'époque où Vaugirard était une commune rurale au sud de Paris, elle fut le théâtre d'un crime horrible. **Martial Toussaint** était le sacristain de l'église Saint-Lambert. De l'avis général, il n'avait pas la tête bien solide. Le 8 novembre, il se réveilla convaincu que le diable rôdait dans le quartier, sous la forme d'une spirale de sang. Il entreprit de chasser le démon… en enlevant, violant, torturant et tuant **Isabelle Ledeuil**, sa voisine, une couturière de vingt-deux ans, mère célibataire d'un petit garçon. Toussaint fut arrêté sur les lieux du crime. Incapable d'expliquer son geste, sinon pour dire qu'il avait vu le diable en rêve, il fut guillotiné en avril 1848.

7. « En l'an 2000 »

En 1899, Ogier Allain, un étudiant pauvre qui vivait dans une mansarde, au bout de la rue de Vaugirard, fit un rêve tellement extraordinaire qu'il en tira un tableau. Son sujet ? Un accident de voiture sur une route surélevée, de nuit, dans un paysage de tours illuminées. Traité dans un style réaliste, c'est une remarquable représentation d'un grave carambolage sur le périphérique parisien, tel qu'il se produira en 1997. Le seul détail qui ne cadre pas avec l'avenir tel qu'il sera est la spirale de feu qui se superpose à la lune.

Devenu un artiste peintre moyennement coté, **Ogier Allain** vendit ce tableau en 1916. Depuis cette date, il appartient à un collectionneur privé du nom de **Jean-Jacques Nathan**. Celui-ci apprécie le bizarre, sans pour autant s'intéresser à l'occultisme. (Nathan quittera la France pour New York en mars 1940, laissant une bonne partie de sa collection derrière lui. Le destin du tableau est laissé comme exercice pour les Gardiens désireux de faire jouer dans les années quarante.)

8. La pluie de grenouilles

L'entité-spirale repasse les fortifications sans laisser de traces dans le présent, mais tous les chiffonniers de ce bout de bidonville se souviennent de la Grande Pluie de Grenouilles d'avril 1917. « Même qu'on a cru qu'elles étaient tombées d'un zeppelin, au début, a raconté l'un d'eux à un journaliste goguenard. Après, on s'est dit que les Boches n'avaient sûrement pas de grenouilles, là-haut. » Tout le monde était trop ivre pour remarquer qu'elles étaient tombées en spirale. Un cabaret en planches branlant, en bord de route, s'appelle encore *À la grenouille*. Le patron conserve un spécimen dans de l'alcool. C'est une reinette tout à fait banale, qui a juste eu une mort extraordinaire : prélevée par l'entité-spirale dans la mare qui se trouvait là en 1840, elle a été rejetée sur le bidonville en 1915.

9. Combustion spontanée

Dans le présent, **Mme Lecoire**, qui vivait à la lisière nord de Montrouge, buvait et fumait beaucoup. Un matin, sa voisine la retrouve carbonisée. Il n'en reste qu'une jambe, en-

core dans sa pantoufle, la tête et un amas de cendres grasses. Le parquet porte une brûlure en spirale centrée sur son fauteuil. La même brûlure apparaît au plafond de la chambre de **Philibert Huguenin**, un ancien combattant aux poumons détruits, qui traînait son agonie dans une soupente minable du même immeuble. Philibert s'est réveillé guéri, avec assez de souffle pour courir un marathon.

10. La maison sans chats

Deux rues plus loin sur la trajectoire de la créature se trouve un immeuble tout à fait banal à un détail près. Le 1er mai, à la seconde où la *Foudre* a disparu, les quatre chats de la maison ont pris la fuite. Ils sont installés ailleurs dans le quartier, et les propriétaires assez imprudents pour essayer les forcer à rentrer y ont gagné de méchants coups de griffes. Si on enferme un chat dans l'un des appartements, il donne des signes de panique et s'enfuit à la première occasion. L'immeuble restera une curiosité locale jusqu'au 12 juin 1972. À cette date, il sera détruit de fond en comble par une explosion de gaz provoquée par l'entité-spirale. Par la suite, les chats reviendront vivre sur place.

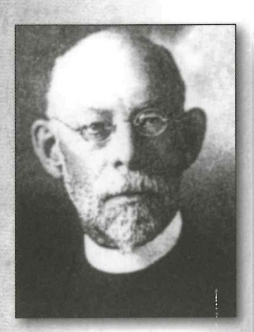
11. Blé couché

En 1863, le champ du **père Gillet**, un fermier qui habitait dans la campagne, à l'est de Châtillon, a été la victime d'un phénomène météorologique anormal : un coup de foudre qui a dessiné une immense spirale de blé couché dans son champ. Gillet est mort des années plus tard, ayant transformé l'endroit en une modeste attraction touristique. Le « champ ensorcelé » est mentionné dans plusieurs ouvrages consacrés aux curiosités de la banlieue d'antan, et donc à portée de Bibliothèque des investigateurs. En 1921, c'est devenu un lotissement tout à fait normal. (En décembre 1928, le propriétaire de l'un de ces pavillons y mettra le feu et se jettera dans les flammes. Une fois l'incendie éteint, les pompiers découvriront des spirales gravées sur tous les murs.)

Légende

1: Présent: Les pigeons morts (terrain d'aviation d'Issy)
2: Présent: Cyclone sur la zone (entre le terrain d'aviation et les fortifications)
3: Présent et 1856 : Explosion sur les fortifs (un peu au-dessus de 2)
4 et 4b: Présent et 1903 : Miracle et morts au couvent (sud du XVe arrondissement)
5: 1884 : Une pluie de zinc en fusion (XVe arrondissement)
6: 1847 : Le sacristain dément (Vaugirard)
7: 1899 : « En l'an 2000 » (sud de Vaugirard)
8: 1917 : La pluie de grenouilles (dans la zone au sud de Paris)
9: Présent: Combustion spontanée (Montrouge)
10: Présent et 1972 : La maison sans chats (à deux rues de 9)
11: 1863 et 1928 : Blé couché (Châtillon)
12: Présent: Société Industrielle des Poudres Parisiennes (Châtillon)





Paradoxe temporel

L'entité-spirale se déplace *dans le présent*. Ses actions ont un impact dans le présent *et dans le passé* (ainsi que dans l'avenir, mais les investigateurs ne peuvent ni le savoir, ni agir dans cette direction). Autrement dit, certains incidents n'auront eu lieu (dans le passé) que lorsque la créature se sera déplacée au-dessus d'un point donné (dans le présent). L'abbé Ledeuil en sait long sur la créature, mais ce qu'il sait n'a de sens que si la créature est libre d'agir. Pire, l'existence même de l'abbé dépend de l'incident 6. Qui sait quelle vie il aurait mené sans l'assassinat de sa mère?

Selon la place que vous voulez accorder à l'entité-spirale, vous avez plusieurs manières de gérer ce paradoxe.

Le passé est le passé. Que la créature soit arrêtée dès les premiers incidents ou plus tard, sa présence a généré des « effets de bord » tout au long de ce qui aurait dû être son trajet. Vous pouvez même laisser entendre aux investigateurs que sans eux, les choses auraient été pires. C'est une solution simple, efficace et permettant de jouer cette séquence telle quelle.

- **Le passé change au fur et à mesure des actions de l'entité, mais personne ne s'en rend compte.** Avant le passage de la créature, Marie-Louise Loing, la centenaire de l'incident 4, est morte en 1904. Après, elle a vécu jusqu'en 1915. Avant que l'entité ne survole Vaugirard, Maxime Ledeuil était ouvrier et a été fusillé pendant la Commune. Après, il est bien vivant et a toujours été prêtre… L'univers s'ajuste naturellement. Comme les investigateurs sont prisonniers d'une perspective temporelle unique, ils ne remarquent rien. Cette solution, transparente pour les personnages, vous permet d'expliquer la situation si un joueur pointe le paradoxe.
- **Le passé change au fur et à mesure des actions de l'entité, mais le changement n'est pas parfait**. La réalité est malléable, mais il reste des anomalies mineures, notamment dans les archives écrites… Avant le passage de l'entité, le cabaret de l'incident 8 s'appelle *La Treille*. Après, c'est devenu *À la grenouille*… Le patron et les habitués soutiennent qu'il s'appelle ainsi depuis 1917, mais les visiteurs occasionnels auraient juré qu'il s'appelait encore *La Treille*… Au bout d'un jour ou deux, la nouvelle réalité s'impose à tous, investigateurs compris. Personne ne se souvient plus de *La Treille*. De même, il est possible de trouver un acte de décès pour Marie-Louise Loing daté de 1904… jusqu'au moment où il est remplacé par un autre, daté de 1915. L'abbé Ledeuil n'existe tout simplement pas avant que l'entité ne passe au-dessus de Vaugirard. Lors de ses premiers jours de

L'abbé Ledeuil

Le père **Maxime Ledeuil** a 82 ans. Jeune, il devait être costaud. Ses muscles ont fondu, il a besoin d'une loupe pour lire et se déplace avec une canne, mais il a encore toute sa tête. Il continue à travailler pour l'évêché, même s'il abat moins de besogne qu'il y a vingt ans. Ancien curé de Vaugirard, il s'occupe depuis 1910 du Bureau d'assistance du XVe arrondissement, autrement dit de l'aide sociale dispensée par l'Église. Il passe une bonne partie de son temps dans les taudis qui bordent les fortifications, n'hésite pas à sortir de la ville pour s'occuper des chiffonniers, supervise trois dispensaires et des collectes d'aliments, sans oublier de passer prendre le thé chez de riches et charitables paroissiennes. Il fait tout cela sans perdre une seconde sa compassion pour les pauvres ni son sens de l'humour. Sa foi est solide, mais il considère sa hiérarchie avec une pointe d'ironie. Même les anticléricaux les plus farouches l'apprécient.

L'abbé Ledeuil a un secret et une obsession. Son secret n'a rien de particulièrement honteux. Il est le fils d'Isabelle Ledeuil, la couturière assassinée en 1847. Né de père inconnu, il a grandi dans un orphelinat religieux, s'est découvert une vocation, a embrassé la prêtrise Quant à son obsession, elle intéressera certainement les investigateurs. Depuis trente ans, il tient le compte de tous les événements étranges où apparaît un motif en spirale, celui qui obsédait l'assassin de sa mère.

À ce titre, il a depuis longtemps connaissance des incidents 4, 5, 6 et 8. L'incident 7 s'est produit dans un milieu auquel il n'a pas accès, et l'incident 11 lui a échappé parce que trop loin de ses bases. Il est convaincu qu'une seule cause se dissimule derrière tous, mais quoi? Un démon? Il n'aurait pas guéri Marie-Louise Loing. Un ange? Il n'aurait pas incité Toussaint à tuer sa mère. Alors, quoi? Il ne veut pas mourir avant d'avoir résolu ce mystère.

Or, justement, le présent le rattrape. Il n'y a pas de raisons qu'il soit informé tout de suite de l'incident 1. En revanche, l'incident 2 concerne des chiffonniers, un milieu qu'il connaît bien. L'incident 4bis se produit dans une maison religieuse où la créature a « déjà » frappé (en fait, il ne s'agit que d'un seul événement, l'entité-spirale a juste transféré la force vitale des vieillards de 1921 dans le corps de la centenaire de 1903). Par la suite, le récit des incidents 9 et 10 lui parviendra assez rapidement par ses contacts en banlieue. Il n'y pense pas tout seul, mais si les investigateurs lui demandent de se renseigner après des prêtres de la banlieue, l'incident 11 remonte à la surface.

Très inquiet (mais secrètement ravi), l'abbé prend sa canne et s'en va interroger les témoins. Il ne lui est jamais venu à l'idée de parler de l'affaire à qui que ce soit d'autre, mais lorsqu'il croisera les investigateurs, il sera non seulement disposé à coopérer, mais ravi de le faire.

Il a assemblé les incidents dont il a connaissance dans l'ordre chronologique. Vu sous cet angle, ils donnent l'impression que quelque chose s'est produit à Vaugirard il y a trois quarts de siècle (incident 6, en 1847), puis agit dans le sud de Paris (incident 5 en 1884, puis 4 en 1903) avant de se déplacer vers la banlieue (incident 8 en 1917). Cette manière de considérer les choses donne aussi une impression d'accélération, les incidents paraissant être de plus en plus rapprochés.

Du point de vue des investigateurs, qui partent de l'incident 1, la chose se déplace de manière linéaire vers 2, puis 3… à eux de faire le saut logique et de se dire « et si 4 était la suite de 3, et que le temps n'était pas la variable pertinente? » S'ils n'y parviennent pas seuls, Ogier Allain pourra les y aider.

Ogier Allain

L'étudiant famélique de 1899 est devenu un quadragénaire respectable, illustrateur et artiste peintre. Il est grand, avec une belle moustache comme on en portait avant-guerre et une bedaine assortie. En temps normal, il vit dans une coquette villa, à Meudon, et ne vient plus à Paris que pour discuter avec des marchands d'art.

Sa vie change du tout au tout le 1er mai. À la seconde où Ferrier disparaît, Ogier ressent « comme un choc électrique ». Il dort très mal la nuit suivante. Le 2 mai, il découvre avec horreur qu'il n'arrive plus à dessiner autre chose que des spirales (il en griffonne des dizaines sur le bloc-notes qui ne le quitte jamais).

Sans vraiment avoir conscience de ce qu'il fait, il retourne à son ancien atelier parisien, mais il n'y « sent » rien. De là, il erre dans les rues, jusqu'à l'église Saint-Lambert, puis à l'immeuble où a eu lieu l'incident 5, puis à la maison de retraite Sainte-Marthe… À un moment donné, son trajet recoupe celui de la créature, et il devient fou.

Arrangez-vous pour que les investigateurs tombent sur ce respectable monsieur qui fait une « crise d'épilepsie » sur le trottoir. À défaut, des passants s'occuperont de lui. Lorsqu'il reprend connaissance, il a oublié toute sa vie depuis 1899. En revanche, il a des visions nettes du passé et de l'avenir tels qu'ils se sont produits / se produiront le long de la spirale. Il va certainement atterrir dans une clinique privée coûteuse le temps de se rétablir. Il y peindra plusieurs tableaux dans la veine d'*En l'an 2000*, notamment une vue de l'héliport de Paris (qui, depuis 1956, se trouve à l'emplacement du terrain d'aviation d'Issy-les-Moulineaux). Plus

préoccupant, il peindra un *En l'an 2050* qui montre un paysage dévasté, avec des carcasses d'immeubles surplombant un périphérique à demi effondré. Des silhouettes difformes, à peine esquissées, peuplent les rues. La scène est éclairée par un soleil surdimensionné, aux reflets rouges.

Allain redeviendra lui-même dès que l'entité-spirale sera retournée dans son univers. Dans l'intervalle, il peut servir de « canari » aux investigateurs qui ont besoin de détecter l'entité, ou les guider vers des incidents qui ne sont pas encore produits...

Que faire de l'entité-spirale ?

Livrée à elle-même, elle continue à disperser sa charge entre passé, présent et avenir, le long d'un trajet en spirale qui, partant d'Issy-les-Moulineaux, l'amène au-dessus du XV[e] arrondissement, puis à Montrouge et Châtillon.

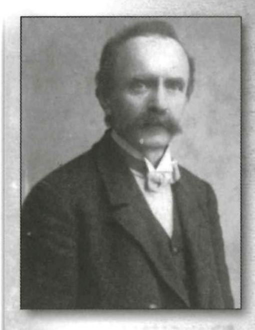
Si les investigateurs ne font rien, l'entité finit par trouver un moyen de disperser son énergie. Châtillon est une commune ouvrière, qui abrite entre autres la Société Industrielle des Poudres Parisiennes. Exactement ce qu'il lui faut ! « L'accident » rasera l'usine et fera une trentaine de morts. L'enquête évoquera la possibilité d'un sabotage, surtout à cause du motif en spirale brûlé sur le sol du bâtiment principal. La créature s'évapore au centre de cette spirale, rejoignant son niveau de réalité sous une forme très affaiblie. C'est une solution pour elle, mais pas forcément la meilleure du point de vue des investigateurs.

- **Attirer l'entité-spirale.** Avec une carte de la région parisienne, un compas et quelques minutes, il est possible de prévoir son trajet, à condition d'avoir repéré suffisamment d'incidents. Notez que son « trajet » n'est pas une ligne complètement droite, plutôt un sillon d'une centaine de mètres de large : l'entité n'a pas de frontières spatiales très déterminées. Pour l'intéresser, il suffit de se placer un peu avant elle, dans un champ ou un terrain vague, et d'y tracer une spirale. L'amulette l'attire également.
- **Communiquer avec l'entité-spirale**. Ses modes de pensée ne se prêtent pas vraiment à une communication linéaire, mais qui sait, des investigateurs créatifs, qui essayeraient de dormir au centre de la spirale après s'être bourrés de laudanum, ou qui embaucheraient un médium, auraient une chance… Ce qui en ressort est une terrible sensation d'inconfort, l'impression de ne pas être à sa place, une sensation d'indigestion, et le désir de rentrer chez soi. En revanche, elle n'éprouve aucune hostilité envers l'endroit où elle se trouve, ou d'envie de dévorer qui que ce soit… si ce n'est la créature qui l'a envoyée ici, qu'elle a perçu comme une sorte d'oiseau. L'image est distordue, mais assez nette pour que les investigateurs comprennent qu'il s'agit de la *Foudre*.
- **Renvoyer l'entité-spirale**. La faire venir, c'est bien, communiquer avec elle, c'est mieux, mais l'aider à regagner les limbes serait encore préférable. Comment l'aider à dissiper sa charge ? Laissez les investigateurs être créatifs. Quelques caisses de dynamite, au centre de la spirale, pourraient causer une explosion assez spectaculaire pour la décharger. Des accus vides ou des paratonnerres auraient moins de succès, mais pourraient l'aider. Quant aux appâts humains, aux investigateurs de voir s'ils ont envie de courir le risque. L'histoire a montré qu'elle pouvait aussi bien tuer que guérir. D'un autre côté, si les investigateurs sont séduits par l'image d'une douzaine de mutilés de guerre disposés en spirale dans un champ et attendant un miracle, il est difficile de leur donner tort.
- **Utiliser l'entité-spirale contre Ferrier**. C'est tout à fait possible, à condition de faire en sorte qu'elle se trouve au même endroit que l'aviateur. Pour cela, il suffit de mettre l'une des futures victimes de Ferrier au centre d'une spirale-appât, quelque part sur la trajectoire de la créature. Si l'amulette pouvait être placée au centre de la spirale, ce serait encore mieux. Si Ferrier et la créature se retrouvent dans le même espace, l'échange s'opère. La créature regagne les limbes. Les investigateurs ont un Ferrier matériel, mais fou de rage, sur les bras. Ont-ils prévu un avion pour le neutraliser ? Si non, l'aviateur les mitraille depuis le ciel avant de repasser dans les limbes. Très affaibli, il s'arrête de tuer pendant plusieurs jours, pendant lesquels il vole le POUvoir de créatures de l'Autre Côté et médite une revanche sanglante contre les investigateurs.

Rythme de la deuxième séquence

Dans le présent, la créature se déplace à une vitesse constante qu'il vous appartient de fixer en fonction des événements des autres séquences. Si la créature est trop rapide, elle boucle son circuit avant que les personnages aient compris à quoi ils avaient affaire. Si elle est trop lente, les investigateurs risquent de devoir se charger d'elle après s'être occupés de Ferrier. Ce n'est pas grave en soi, mais soulève un petit problème de mise en scène. Revenir s'occuper d'un adversaire secondaire après le grand combat final est toujours un peu dommage.

À titre *indicatif*, essayez un incident par jour, 4 et 4bis ne formant qu'un seul incident. Cela veut dire que l'entité-spirale fera parler d'elle dans le présent les 3, 4, 5, 6 et 11 mai. L'explosion qui marque son départ se produit le 14 mai. Des notes complémentaires sur les incidents et la manière de les présenter figurent dans l'encadré *Paradoxe temporel*, p. 34.



« vie », il fait des rêves bizarres et a du mal à reconnaître ce quartier où il a pourtant toujours habité (mais qui a beaucoup changé depuis sa vraie mort, en 1871). Ensuite, il s'avère qu'il a toujours existé. Ce cas de figure est le plus perturbant pour les investigateurs et le plus difficile à mettre en place pour vous, mais aussi le plus intéressant.

Troisième séquence : Ferrier revient !



Vincent Ferrier

As monstrueux	
DEX	19
POU	35*
Points de Vie	100
Compétences	
Pilotage	70%
Armes	
• Mitrailleuse d'avion Dégâts 2d6+4	75%

SAN : 1/1d10

* Le POU de Ferrier fluctue considérablement en fonction de ses actions. Vous pouvez considérer qu'il a moins de POU si les investigateurs pénètrent dans les limbes avant qu'il ait eu le temps de faire beaucoup de victimes.

Les actions suivantes lui coûtent du POU :

- **Régénérer**. Coût : 1 point de POU par 1d6 PdV rendus.
- **Tirer**. Coût : 1 point de POU par action de tir.
- **Améliorer ses manœuvres**. Coût : 1 point de POU lui octroie un bonus de 5% à ses manœuvres offensives ou défensives (tir compris, s'il le désire). Il ne peut pas dépenser plus de 4 points de POU par manoeuvre.
- **Se matérialiser partiellement**. Coût : 1 point de POU pour communiquer avec le monde réel (par les rêves, la radio, etc.) ; 5 points de POU pour affecter le monde réel (pour commettre des meurtres). Il ne se sert pas de cette capacité lors du combat final.

En quelques mots

Ferrier souffre du problème inverse de l'entité-spirale : il a besoin d'énergie, et entreprend d'en voler à ses ennemis. De plus, il veut faire passer les gens qu'il aime dans les limbes. Il a bien conscience que c'est impossible au sens « physique », mais il se contente volontiers d'absorber leur âme. Sa connaissance de ces deux processus est purement intuitive. Les notes de Weiss n'y font pas allusion.

Contrairement à l'entité-spirale, Ferrier est encore assez matériel pour être forcé d'agir dans le présent. En revanche, il n'est pas limité dans l'espace. Il va où il veut et se déplace à la vitesse d'un avion de chasse, soit environ 150 km/h.

Les ennemis de Ferrier

Pour Ferrier, toutes ces cibles doivent être tuées et « dévorées », pas être incorporées à sa conscience. En plus de leurs blessures, toutes présentent une petite marque de brûlure à la base de la colonne vertébrale, par où Ferrier a prélevé leur POUvoir. Les médecins légistes s'interrogent sur leur origine. Un choc électrique pour étourdir la victime ? Peut-être, mais il aurait fallu des batteries et un appareil volumineux. Si les investigateurs posent la question, ces marques ne sont *pas* en forme de spirale. En fait, elles reproduisent la « signature » de Ferrier, telle qu'elle figure sur l'amulette (voir p. 41).

La Foudre ressuscitée

Lorsque Ferrier est passé dans les limbes, son corps s'est dématérialisé. Il ne s'est pas reformé à l'identique de l'autre côté. Pendant des siècles, les sorciers médiévaux qui étudiaient le *Liber Ivonis* se sont façonnés des corps d'oiseaux ou de gargouilles lorsqu'ils s'aventuraient dans les limbes. Ferrier est devenu ce qu'il maîtrise le mieux : un avion de chasse, ou quelque chose de très proche. Au fur et à mesure qu'il absorbe du pouvoir, il gagne en masse et se dote de nouvelles capacités. Dans le cadre de ce scénario, les plus importantes sont un analogue de mitrailleuses et la capacité de détacher une partie de lui-même (le « Ferrier » qui assassinera la marquise de Havrecourt)...

Henri Barral

- **Qui est-ce ?** Pendant la guerre, c'était un aviateur que Ferrier n'aimait pas.
- **Où ?** Le crime aura lieu dans son garage de Courbevoie, tard le soir, à un moment où il est seul à y travailler.
- **Comment ?** Barral sera retrouvé criblé de balles de calibre 7,7 mm, celui des mitrailleuses de la *Foudre*. Personne aux alentours n'a entendu de coups de feu. Pourtant, seules des armes de guerre bruyantes et difficiles à transporter tirent ce type de munition. Barral a l'air d'avoir eu conscience de ce qui lui arrivait et d'avoir mis longtemps à mourir. L'expression de son visage est suffisamment horrible pour justifier d'une perte de 0/1 SAN. Le mot « voleur » est inscrit sur le mur en lettres

Annexe 16 : Le meurtre d'Henri Barral

FUSILLADE
À COURBEVOIE !

Le garagiste criblé de balles était un ancien aviateur : Est-ce un règlement de comptes ?

Courbevoie : Cette petite ville de la banlieue parisienne vient d'être le théâtre d'un crime particulièrement sanglant. Henri Barral, qui avait ouvert un garage il y a deux ans avenue Jean-Jaurès, a été retrouvé mort dans la matinée par son apprenti. Le jeune homme, visiblement très choqué, nous a déclaré « il était étendu par terre, dans l'atelier. Il y avait du sang partout, il en était couvert, au début, je n'étais même pas sûr que c'était le patron. J'ai filé prévenir la police. »

M. Barral était resté travailler tard hier au soir. Le crime a sans doute eu lieu en fin de soirée, mais une anomalie nous a sauté aux yeux, ou plutôt aux oreilles... D'après nos informations, le malheureux garagiste aurait été touché par une dizaine de balles de gros calibre. Or, les voisins n'ont pas entendu de fusillade. A-t-il été tué sur place ? Ou l'a-t-on enlevé et abattu dans un endroit discret avant de ramener le corps ? Henri Barral était célibataire, et on ne lui connaissait pas de famille dans la région. Ses amis le décrivent comme un jeune homme discret. Vétéran de la Grande Guerre, il avait servi avec distinction dans l'aviation avant de s'établir à Courbevoie. À première vue, rien ne le lie au Milieu, mais on sait depuis l'affaire de la bande à Bonnot que truands et garagistes vont bien ensemble. L'enquête fera très prochainement toute la lumière sur les fréquentations de M. Barral.

de sang. L'écriture pourrait être celle de Ferrier, mais il est difficile d'en être sûr à partir de six lettres.

- **Conséquences ?** La police pense à un règlement de comptes ou à une histoire de racket, mais l'enquête démontre que Barral n'avait rien à voir avec la pègre. L'affaire ne fera qu'un entrefilet dans la presse (voir l'Annexe 16, ci-contre).

Robert Brinois

- **Qui est-ce ?** Un bookmaker à qui Ferrier devait une forte somme.
- **Où ?** Chez lui, dans un petit immeuble de rapport du quartier de la porte d'Auteuil.
- **Comment ?** « M. Robert » sera retrouvé dans sa chambre, sur son lit, broyé et écrasé comme s'il venait de faire une chute de plusieurs centaines de mètres (c'est le cas, il est juste tombé ailleurs). Il y a du sang partout, y compris sur le mur, où est inscrit un laconique « canaille ».
- **Conséquences ?** P'tit Jo et Charles le Jockey se retrouvent au chômage. Les deux encaisseurs ne sont pas plus inquiets que ça pour leur avenir (« dans notre branche, vous savez, on trouve toujours »). Ils décident de prendre quelques jours pour venger leur patron. Ils n'ont hélas pas beaucoup de billes pour y parvenir. Leur première idée est que Ferrier n'est pas mort. Si sa disparition était une arnaque, il a forcément des complices. Partant de cette théorie et de ce qu'ils ont lu dans les journaux, ils décident de « secouer » Élisabeth Mesnier. Si celle-ci est jouée, les deux marlous risquent de tomber sur un os. Si elle est PNJ, l'agression la perturbe assez pour qu'elle demande de l'aide aux investigateurs.

La marquise de Havrecourt

- **Qui est-ce ?** La dernière maîtresse de Ferrier. À tort ou à raison, il est convaincu que c'est elle qui lui a transmis la syphilis.
- **Où ?** Dans son hôtel particulier de l'avenue du Bois. Les domestiques n'ont rien remarqué, en dehors du chauffeur qui croit avoir entendu « un bruit de moteur venant du ciel, comme si un avion était passé loin au-dessus de la rue ».
- **Comment ?** La marquise est retrouvée en morceaux dans sa chambre, dans le petit salon de ses appartements et aussi dans sa salle de bains. Le tueur semble avoir utilisé une baïonnette. Il a prélevé quelques organes, dont le coeur et le vagin. Le mot « salope » est écrit sur le mur en lettre de sang.
- **Conséquences ?** La mort de la marquise fait les gros titres. M. le marquis rentre de son exil bourguignon et commence à harceler le préfet de police pour obtenir « des résultats ». Les nombreux « amis » de la marquise sont discrètement interrogés, sans succès. Faute de mieux, la police arrête son amant du moment, M. de Servigny, avec l'idée de le relâcher quelques jours plus tard, lorsque le marquis sera un peu calmé…

Theodore Van Berckel

- **Qui est-ce ?** Le très douteux associé de Ferrier.
- **Où ?** Au Ritz, où il était en train de traiter une affaire avec un M. Ion Dragolescu, citoyen roumain représentant la Société des pétroles de Constanza.
- **Comment ?** Van Berckel s'éclipse deux minutes pour aller aux toilettes. Inquiet de ne pas le voir revenir, Dragolescu prend sur lui de le rejoindre et le retrouve mort. Ce cadavre fera le désespoir des médecins légistes. Le Hollandais a été haché menu, « le genre de plaie que peut faire une hélice d'avion, mais en démultipliée, comme s'il était resté dessous, alors que la plupart des gens ne se font couper qu'une fois ou deux ». Il aurait dû y avoir des litres de sang, mais le sol était impeccable. En revanche, le mot « crapule » était tracé sur le mur en lettres de sang.
- **Conséquences ?** Dragolescu est un escroc, qui tente de prendre la fuite et se fait arrêter à la frontière suisse, après un bref passage sur le fauteuil de suspect n°1. Quant à Van Berckel, il était mouillé dans une quantité d'affaires douteuses. L'enquête sur sa mort sera le point de départ d'un scandale politico-financier qui éclaboussera à droite comme à gauche, dans la grande tradition de la IIIe République.

N'importe qui

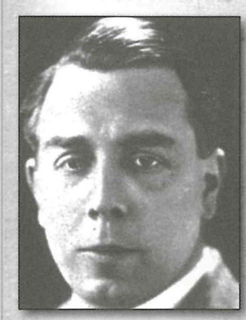
Ferrier était une tête de cochon, rancunier comme pas deux. À ce stade, il est également dément et assoiffé de POUvoir.

Si vous avez besoin d'autres victimes, vous avez l'embarras du choix. Parmi les candidats possibles, citons Berthe, sa belle-mère qui ne l'aimait pas ; P'tit Jo et Charles le Jockey, qui l'ont « fait chier » ; Pierre Ancelle parce que *Le Panier fleuri* n'était pas la mine d'or qu'il espérait ; le Dr Porte qui lui a appris qu'il était malade ; son ancien instructeur qui ne l'estimait pas à sa juste valeur ; ses officiers qui privilégiaient les « pisse-froid » plutôt que les « vrais hommes » dans son genre ; des as plus célèbres que lui ; n'importe quel Allemand…

Parmi les pré-tirés, il pourrait en vouloir à Jules Esquier si celui-ci l'a contrarié lors de la scène du duel. Le Dr Masson, qui l'a « charcuté » en 1917, est une autre possibilité, plus lointaine.



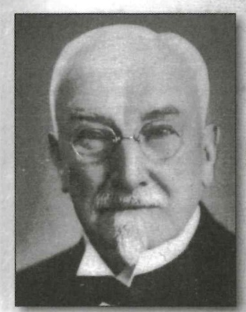
Henri Barral



Robert Brinois



Marquise de Havrecourt



Theodore Van Berckel

Échanges avec les limbes

Lorsque Ferrier se matérialise pour commettre un meurtre, il renvoie une part de sa masse dans notre monde. Il ne vient pas forcément seul, il lui arrive d'être (involontairement) accompagné d'une partie de son environnement. En sens inverse, lorsqu'il disparaît, il lui arrive d'aspirer une partie de ce qui l'entoure. Ces petits à-côtés *optionnels* rendent ces meurtres encore plus irréels.
Voici quelques suggestions, mais vous pouvez varier les plaisirs si vous désirez.

- **Barral** : L'une des voitures sur laquelle il travaillait a perdu son aile avant gauche et la moitié de la roue qui était dessous. Le métal et le bois ont été tranchés net, comme par un chalumeau, mais il n'y a aucune trace de brûlure.
- **« M. Robert »** : Le fond de la pièce est couvert d'une poudre rouge qui répand une forte odeur d'œuf pourri. Il s'agit des restes d'une créature qui a accompagné Robert dans sa chute. La poudre disparaît en une heure au contact de l'air.
- **La marquise de Havrecourt**. La scène de crime empeste le soufre. L'un des fauteuils du salon a disparu… Il n'en reste qu'un pied, tranché net.
- **Van Berckel**. Le cadavre est agrippé à une touffe « d'algues » noires, une végétation parasite qui flotte dans les courants des limbes et qui s'accumule sur les rares créatures et objets solides. Les plantes se décomposent en quelques minutes, en répandant une odeur infecte.

La police est sur les dents

Il faudra un moment à la police pour faire le lien, mais après la mort de la marquise, il devient évident que ces meurtres sont la suite logique de la disparition de Ferrier. Ils tombent donc dans l'escarcelle des inspecteurs Brumant et Souville, qui n'en demandaient pas tant. Ils se demandent brièvement si Ferrier n'aurait pas été la première victime de la série, puis reviennent à l'idée qu'il est le meurtrier. Leur théorie, pour autant qu'ils aient le temps d'en développer une, est que Ferrier n'est pas mort, qu'il a trouvé un « truc » pour disparaître dans le nuage, et qu'il profite d'être « mort » pour se venger de ses ennemis. Ils s'avouent incapables d'expliquer le « truc ». Leur meilleure idée est qu'un autre avion, biplace, attendait dans le nuage. Ferrier a sauté de l'un à l'autre, et a profité de la chute de la *Foudre* pour s'éloigner sans être vu. Bien entendu, cela ne tient pas debout. Ils envisagent aussi la complicité d'Esquier, mais là encore, ils n'arrivent pas imaginer comment il a pu s'y prendre pour escamoter Ferrier.

Les proches de Ferrier

Pour cette catégorie de victimes, le processus d'exécution est plus simple : Ferrier absorbe leur POU d'un seul coup. La victime s'effondre, morte, sans aucun signe avant-coureur, une grimace de douleur sur le visage. Les rapports d'autopsie parlent de « crise cardiaque » ou « d'attaque », sans plus de précisions.
Ferrier n'a même pas besoin de se matérialiser. Cependant, pour procéder, il a besoin d'une chose qui risque de ne pas être facile à obtenir : le consentement de sa victime. Ce n'est pas une obligation technique, il pourrait les tuer sans se donner cette peine, mais il lui reste des lambeaux d'éthique. Les autres victimes sont des ennemis, alors que ses amis sont destinés à rester avec lui pour l'éternité. Ferrier se manifeste donc pour les convaincre, quitte à y consacrer plusieurs jours. À vous de voir qui cède et qui résiste, qui va en parler aux investigateurs et qui garde l'information pour lui.

Sophie Ferrier

- **Qui est-ce ?** L'épouse séduite et abandonnée de Ferrier.
- **Où ?** Soit dans la chambre de bonne qu'elle occupe à Asnières, soit dans l'appartement de Ferrier si elle s'y est installée.
- **Comment ?** Ferrier lui parle dans ses rêves. Ceux-ci sont des réminiscences de leur idylle dans les guignettes d'avant-guerre. Ils y font des promenades en barque sur la Seine, y dansent des valses musettes sur des terrasses fleuries, etc. Ferrier fait une cour de plus en plus pressante à Sophie, la suppliant de lui dire « oui ». Une nuit, Sophie, avec la logique particulière des rêves, lui répond qu'elle lui a déjà dit « oui » une première fois et que ça s'est mal passé. Comme elle dira peut-être aux investigateurs, « d'un seul coup, Vincent est devenu flou. Derrière, il y avait quelque chose quelque chose de rouge. Et j'ai entendu un bruit de moteur. Ça a duré une seconde, après, j'étais toute seule dans la barque… et je me suis réveillée. »
- **Conséquences ?** Même si son inconscient résiste, Sophie finit par dire « oui » à son bien-aimé. Si elle est restée à Asnières, sa mort soudaine ne fera même pas un entrefilet dans les journaux, mais les investigateurs pourraient en être informés par d'autres biais, notamment s'ils lui ont rendu visite.

Paul Tison

- **Qui est-ce ?** L'ancien équipier de Ferrier pendant la Grande Guerre.
- **Où ?** Sa « discussion » avec Ferrier aura lieu dans l'appartement de Tison, rue de Wattignies. Si Tison donne son consentement, il peut mourir n'importe où, chez lui, dans la rue, à son magasin, en discutant avec les investigateurs…
- **Comment ?** Ferrier le contacte par sa radio. Quelle que soit la longueur d'ondes, sa voix est claire, comme s'il était dans la pièce voisine. Il explique qu'il n'est pas mort, mais qu'il a besoin d'aide. Tout ce que Tison a à faire est d'accepter de lui donner un coup de main. Tison refuse et lui conseille de se rendre à la police. Ferrier revient à la charge à plusieurs reprises. Il est de moins en moins aimable, commence à parler de manque de courage, puis de lâcheté.
- **Conséquences ?** Tison est terrifié, mais il n'arrive pas à se décider à couper le contact. Il invite des amis (ou les investigateurs ?) à écouter ces communications. L'électricien n'a aucune intention de reprendre du service. « Après quatre ans dans la merde, on apprécie sa petite vie pépère, je peux vous dire ». Si Tison démantèle sa radio, Ferrier le met sur sa liste noire. Tison meurt, abattu par des balles de mitrailleuse fantôme, le mot « lâche » écrit sur le mur en lettres de sang.

Joseph Ferrier

- **Qui est-ce ?** Le demi-frère de Ferrier, âgé de onze ans.
- **Où ?** Chez ses parents, en Normandie.
- **Comment ?** Ferrier profite de moments où le petit Joseph est seul pour lui apparaître directement. Il est translucide, et il s'agit d'une version idéalisée du « grand frère pilote », plus beau et plus imposant que le véritable Vincent. L'angle d'attaque du fantôme est tout simple : viens avec moi, et tu vivras de merveilleuses aventures dans un monde inconnu. Il n'a pas besoin de faire beaucoup d'efforts pour convaincre Joseph, qui s'ennuie à la ferme.
- **Conséquences ?** Paul Ferrier répercutera peut-être la nouvelle de la mort soudaine de Joseph aux investigateurs.

D'autres victimes ?

Ferrier se sent seul. Si vous l'estimez nécessaire, il peut décider de s'en prendre à Françoise, la prostituée du *Panier fleuri* ; aux employés de Ferrier SA ; ou tout simplement à d'anciens compagnons de beuverie.
Il s'en tient à des individus qu'il pense pouvoir dominer, d'une part parce qu'il a toujours fonctionné de cette façon, et d'autre part parce qu'il ne sait pas ce qui se passerait s'il absorbait une âme plus forte que la sienne.
Il hésite à s'attaquer à Élisabeth, mais s'il est vraiment en manque, il prend le risque, surtout s'il a l'impression qu'elle n'a pas été « correcte » avec lui (par exemple en montrant les notes de Weiss à des inconnus).

La police en perd son latin

Le premier décès de cette série, quel qu'il soit, sera considéré comme naturel. À partir du deuxième, le juge d'instruction, considérant que l'on meurt décidément beaucoup dans l'entourage de Ferrier, demande aux inspecteurs Brumant et Souville d'enquêter aussi sur ces « morts soudaines ».
Burmant penche pour un deuxième tueur qui se servirait de poison. Il en vient à suspecter Élisabeth Mesnier, essentiellement parce que c'est la seule femme de l'entourage de Ferrier qui ne soit pas encore morte. Souville se demande s'il ne s'agit pas d'un seul tueur employant deux tactiques différentes, mais son patron trouve l'idée stupide.

Les créatures des limbes

Ferrier est prudent et peu disposé à se battre avec les choses qui rôdent dans son nouvel environnement. Cela dit, il n'a pas toujours le choix. Les créatures qu'il affronte drainent son POUvoir et il draine le leur. Un résidu matériel de celles qu'il tue est excrété dans le monde réel, apparaissant dans des lieux qui étaient importants pour l'aviateur. Selon vos besoins, ces cadavres peuvent se matérialiser dans son appartement, dans la chambre de Françoise au *Panier fleuri*, chez Élisabeth Mesnier, voire chez la marquise de Havrecourt…

Ces restes sont impressionnants, mais inoffensifs. Même s'ils paraissent solides dans les heures qui suivent leur apparition, ils ne tardent pas à se dissiper comme de simples vapeurs. Ils sont trop peu matériels pour être pris en photo. Les déplacer suffit à les faire s'effriter…

Trois spécimens sont décrits plus bas. S'il vous en faut d'autres, pensez à la fois à des oiseaux, à des poissons des abysses et à des insectes. Soyez généreux sur les mandibules, les yeux à facettes, les ailes membraneuses, les dards empoisonnés, les piquants, les longues nageoires qui s'agitent encore dans le vide... Toutes ces bêtes sont mortes, mais nécessitent quand même un jet de SAN à 1/1d3 (vivantes, ce serait pire). Si on arrive à les montrer à un zoologue, directement ou en les dessinant, il sera formel : rien de tel n'a jamais vécu sur Terre, « fort heureusement ».

- **Spécimen n°1**. Deux mètres de long, un torse effilé d'où émergent une rangée de nageoires écailleuses évoquant celles d'une tortue, une couronne d'yeux jaunes disposés autour d'un bec de calmar. Il a été criblé de balles de 7,7 mn.
- **Spécimen n°2.** Un volatile d'un peu moins d'un mètre de long, avec deux grandes ailes de chauve-souris, une fourrure rougeâtre et une longue queue terminée par un dard barbelé. La tête est humanoïde, fendue d'une immense bouche hérissée de dents pointues. Le cou présente une coupure nette qui pourrait avoir été infligée par une baïonnette.
- **Spécimen n°3.** Une géante aux proportions parfaites, mesurant près de trois mètres. Elle a la peau rouge sombre, des yeux noirs sans pupilles et des griffes aiguisées comme des rasoirs. De grandes membranes de peau relient ses poignets et les chevilles, comme chez un écureuil volant. Ses plaies évoquent un combat au corps à corps.



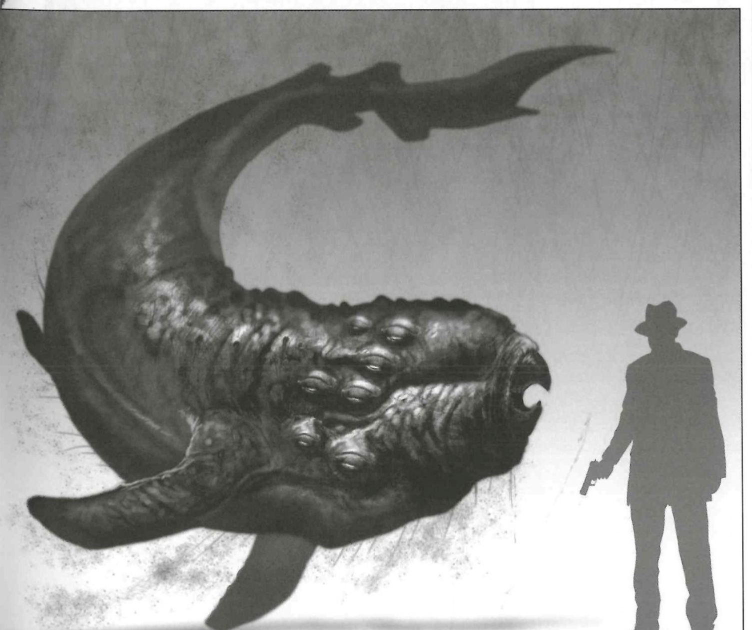
Sohpie Ferrier



Paul Tison



Joseph Ferrier



Une voix d'outre-monde

Il est possible que les investigateurs y pensent d'eux-mêmes ou qu'ils aient l'idée lorsque Tison lui racontera ses discussions avec Ferrier. S'il peut parler à la radio, on devrait pouvoir le contacter, non ?

C'est effectivement possible, mais uniquement dans un créneau temporel assez étroit, vers 11 h 10 du matin, le moment où il s'est désincarné. (La *Foudre* n'était pas équipée de la TSF 0/1 point de SAN pour qui se rappelle de ce détail). Les parasites rendent la conversation à peine intelligible. D'un autre côté, Ferrier est ravi de parler de lui, même s'il n'est plus très cohérent. L'essentiel de son discours tourne autour de la notion de « transcendance » et sur ce qu'il a vu « de ce côté de l'univers », ce ciel rouge qui s'étend à l'infini, sillonné de créatures impossibles et balayé de perpétuelles tempêtes. Lorsqu'il s'arrache à l'évocation du destin grandiose qui l'attend, il fait part de son angoisse aux investigateurs. Il manque de carburant et il a besoin qu'on le ravitaille…

Interrogé sur les meurtres, il reconnaît volontiers avoir tué Weiss. Il ajoute qu'il le regrette parce qu'il l'avait su, il l'aurait utilisé comme carburant. Les autres ? Ses ennemis ne méritent pas de vivre, mais peuvent l'alimenter. Ses amis « veulent » l'aider et fusionner avec lui.

À partir du moment où les investigateurs lui ont parlé, Ferrier s'intéresse à eux, en bien ou en mal selon la manière dont ils ont mené la conversation. S'ils ont été moralisateurs ou ne lui ont pas donné l'impression d'être à 100% d'accord avec ses activités, il décide de les surveiller. S'ils lui paraissent dangereux, il les ajoute à sa liste noire. S'ils lui ont offert de coopérer, au contraire, il les trouve sympathiques et accepte de surseoir aux meurtres pendant quelques jours, le temps qu'ils trouvent une solution « qui arrangera tout le monde ». Faute d'une idée brillante de leur part, il se retourne contre eux.

Rythme de la troisième séquence

Ferrier commence à frapper :

- Lorsque la tension baisse autour de votre table. Les joueurs sont à court d'idées, lassés d'éplucher le passé de l'aviateur et de Weiss ? Ils bloquent sur le mystère incompréhensible de l'entité-spirale ? Ils n'arrivent pas à déchiffrer les symboles hyperboréens de l'amulette ? Vite, un petit meurtre pour relancer la machine !
- Si les investigateurs se lancent à corps perdu dans une tangente. Ils pensent que Van Berckel est le vrai coupable ? Il est temps de l'assassiner ! Ils se sont convaincus que tout tournait autour de l'amulette, se la sont fait souffler par les Allemands et se préparent à monter un casse à l'ambassade d'Allemagne pour la récupérer ? Sophie Ferrier, visiblement perturbée, vient leur parler de ses drôles de rêves, et meurt quelques heures plus tard. À moins que la marquise de Havrecourt ne se fasse hacher menu…

Ferrier frappe qui vous voulez, dans l'ordre qui vous arrange, alternant crimes et « morts subites » comme vous le désirez. Il est même possible que certaines victimes de la première série en réchappent… ou que Ferrier décide de jouer au chat et à la souris avec les plus coupables, se matérialisant le temps de les terrifier, puis disparaissant pour revenir le lendemain. Dramatiquement parlant, une marquise de Havrecourt vilainement balafrée et hystérique, appelant sa sœur au secours, vaut mieux qu'une marquise éparpillée façon puzzle.

Par ailleurs, si les investigateurs n'ont pas fait leur travail d'enquête à fond, ils risquent de ne jamais avoir entendu parler de certaines de ces victimes, notamment de Barral et de Tison. Pas de souci, la presse est là pour les relier à Ferrier à leur place !

Une fois la machine lancée, les deux séries de crimes s'enchaînent aussi vite que cela vous arrange. Là encore, un par jour représente une base de travail, mais Ferrier peut être plus lent si vous pensez que les investigateurs ne progressent pas assez vite dans les autres séquences, ou plus rapide si vous avez envie de ramener les projecteurs vers lui. N'oubliez pas non plus que certains décès mettront sans doute du temps à arriver à leurs oreilles. Enfin, méfiez-vous de l'accumulation. Si vous entassez trop de crimes en trop peu de temps, les investigateurs ne sauront plus où donner de la tête.

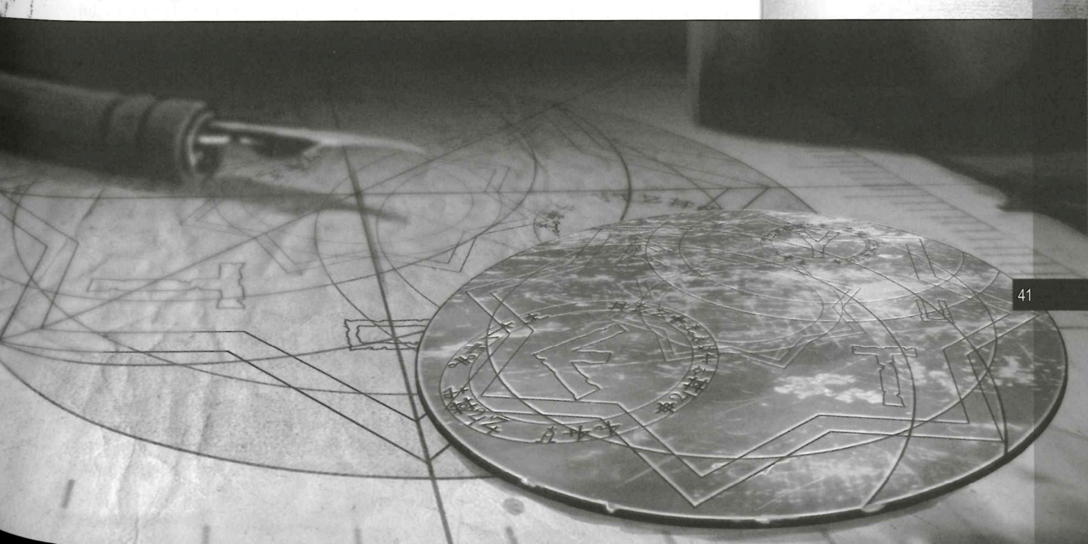
Quatrième séquence : Le bal des espions

Pour une paire de McGuffins

L'amulette enchantée par Weiss et utilisée par Ferrier pour passer dans les limbes est tombée sur le terrain d'aviation le 1er mai. Les notes de Weiss, volées par Ferrier, arrivent entre les mains d'Élisabeth le 3. En dehors des investigateurs, elles intéressent les services de renseignement allemands et le Bureau S.

L'amulette

Tôt ou tard, quelqu'un retrouvera l'amulette à moitié enterrée sur le terrain d'Issy-les-Moulineaux.
Qui ?
Si c'est un passant sans rapport avec l'affaire, il peut décider de la remettre à la police... ou pas. Il peut aussi essayer d'en tirer un peu d'argent en la vendant à la presse ou aux investigateurs (par exemple à Esquier).
Si elle est découverte par un membre de l'entourage des investigateurs (le Dr Masson et Élisabeth Mesnier ont tous les deux des proches qui ont de bonnes raisons de se balader sur le terrain d'aviation), il va trouver son ami et lui demande « c'est quoi ce truc, à ton avis ? ».
Si c'est la police, l'inspecteur Mollier la conserve pour « expertise », même s'il ne voit pas du tout de quoi il s'agit.
L'amulette est un disque d'or de 5,46 cm de diamètre sur 4,82 millimètres d'épaisseur. L'une des faces est gravée de runes germaniques. Il s'agit des caractères Hehwaz (ᛖ), Eihwaz (ᛇ), Raidho (ᚱ), Tiwaz (ᛏ) et Uruz (ᚢ). Un test de Connaissance à -20% suffit à reconnaître des runes. En revanche, leur interprétation est aussi incertaine que celle des tarots et sensiblement moins connue en France. Il existe toutefois des librairies ésotériques, du côté de la rue Saint-Jacques, où de vieux messieurs barbus à l'hygiène discutable et aux qualifications imprécises peuvent risquer une opinion moyennant un peu d'argent.
Pour les investigateurs, le déchiffrage donne quelque chose du genre « Je pense que la première rune signifie mouvement ou voyage. La seconde est un symbole de protection bien connu. La troisième évoque encore l'idée de déplacement, mais avec un sens d'évolution, de transformation. Tiwaz est une rune de force, de conflit, de combat. Enfin, Uruz évoque la finalité, la sagesse, une libération. Si on met tout cela bout à bout, je dirai que c'est le genre de texte que porterait un guerrier partant combattre au loin, dans l'espoir non seulement d'une victoire, mais d'une autre vie. »
L'autre face de l'amulette porte une trentaine de symboles disposés le long d'une fine spirale. Ils sont beaucoup plus petits et difficiles à retranscrire. Les seuls qui soient reconnaissables sont les deux premiers, au centre : le signe astrologique des Poissons (celui de Ferrier), à côté de quelque chose qui pourrait être un petit avion. Les autres sont des gribouillis anguleux, qui ressemblent à des runes sans en être réellement, ou à une



Déchiffrage et convoitises

- **Les spirales**. Si les investigateurs consultent des occultistes, ils ont 20% de chances de tomber sur quelqu'un qui mentionne l'Hyperborée et le *Liber Ivonis*, un grimoire rarissime, dont la Bibliothèque nationale conserve une traduction française.
- **Le texte latin**. En plus de la maîtrise du latin, il exige de bonnes connaissances en philologie. Le seul PNJ de cette aventure qui puisse s'y frotter est l'abbé Ledeuil. À défaut, il est possible d'engager un traducteur professionnel, peut-être un étudiant de l'École des Chartes. Il lui faut 1d10+3 jours pour rendre une copie lisible.
- **Le texte allemand**. Si personne dans le groupe ne lit l'allemand, il faut 1d6 +2 jours à un traducteur professionnel pour en produire une version acceptable.

Il ressort de l'étude des deux traductions qu'en se basant sur les photos, l'auteur du cahier a conçu une méthode pour passer dans « les limbes », décrites comme un « monde spirituel » peuplé d'entités « plus anciennes que le temps ». Le cahier contient plusieurs mentions du « grimoire de Prinn », qui a l'air d'être quelque chose de différent des photographies



Johann Weiss

Annexe 17 : Le billet de Ferrier

Élisabeth,

Tu es la dernière en qui j'ai confiance. Conserve ce paquet.
Qui sait, son contenu pourra peut-être te servir.

Bonne chance à toi.

Je t'ai aimée, tu sais ?

Vincent

variante inconnue de l'alphabet cunéiforme. Il s'agit en fait d'un court texte en hyperboréen, appelant la bienveillance du Grand Un sur Ferrier lors de son voyage dans les limbes.

Les notes de Weiss

Ferrier les a expédiées à Élisabeth juste avant le meeting aérien. Le colis lui parvient le mardi 3 mai, en milieu de matinée, accompagné d'un billet de Ferrier (voir Annexe 17). Si Élisabeth est PNJ, elle essaye sans succès de les déchiffrer, avant de se les faire souffler par l'un des groupes en présence.

Les notes se composent de deux éléments :

- **Sept photos en noir et blanc**. Ces images de qualité professionnelle, de taille un peu supérieure à du A4, représentent les pages d'un grimoire en latin. Le texte est manuscrit, rédigé d'une belle calligraphie régulière, mais très difficile à lire. Un test d'Histoire permet d'établir qu'il date probablement des dernières années du XV[e] siècle. Un expert pourra également le situer dans l'espace : certaines des abréviations et ligatures laissent à penser que le copiste était originaire de Picardie ou de Flandres. Il n'y a pas d'enluminures, mais les pages 4, 5 et 7 sont à moitié occupées par des motifs en spirale, couverts de petits caractères dans le même alphabet inconnu que l'amulette.
- **Un cahier d'écolier à couverture verte**. Kurt Weiss avait une écriture bien lisible, mais il écrivait en allemand, et n'hésitait pas à raturer les passages dont il n'était pas content, ou à revenir sur son texte pour glisser des commentaires ou des spéculations additionnelles entre les lignes. De plus, il écrivait pour lui, sans se soucier de résumer les éléments qui lui paraissaient évidents, ou d'articuler ses raisonnements.

Le résultat ? Quatre-vingts pages de migraine pour les malheureux qui essayent de déchiffrer le cahier.

Le chien dans un jeu de quilles : Johann Weiss

Deux jours après l'identification de Kurt Weiss par la police allemande, son fils Johann arrive à Paris. Il s'installe dans un hôtel près de la gare de l'Est. Sa première démarche est pour l'ambassade d'Allemagne. Accompagné d'un diplomate, M. von Erlangen, Johann se rend ensuite au quai des Orfèvres, où il s'entretient longuement avec l'inspecteur Mollier. Les trois hommes se rendent ensuite à la morgue, puis un Johann visiblement secoué regagne son hôtel.

Johann est un grand gaillard blond, âgé de 38 ans. Ingénieur, raisonnable et plutôt de centre-gauche, il a vécu la guerre dans l'infanterie, « comme tout le monde, un jour à la fois ». Son français est à peine accentué. Les investigateurs vont sans doute l'étiqueter « dangereux sectateur ». En fait, c'est juste un type normal qui vient de perdre son père dans des circonstances bizarres. Il n'a pas l'intention de rester plus de quelques jours à Paris.

Sa principale préoccupation est de confirmer que « M. Fusch » était bien son père et de récupérer ses affaires lorsqu'elles ne seront plus nécessaires à l'enquête. S'il est au courant de leur existence, il considère que l'amulette et les notes font partie desdites affaires, mais il n'envisage pas un instant de sortir de la légalité pour les récupérer. En revanche, il ne voit pas malice à porter plainte pour le vol d'un « bijou » et de « notes de travail ».

Johann n'a pas particulièrement confiance en la police française et n'a aucune idée des raisons pour lesquelles Kurt Weiss s'est retrouvé à Paris. Le nom de Ferrier ne lui dit rien.

Si les investigateurs arrivent à sympathiser avec lui, il leur explique qu'il a peu vu son père après 1914. En fait, même avant, ils n'étaient pas très proches. Concernant la guerre, il sait juste que Weiss a travaillé avec des aviateurs pendant plusieurs années. En revanche, il se souvient bien de la période d'avant-guerre. « Mon père ne faisait pas que s'intéresser à la parapsychologie, vous savez. Il hébergeait toutes sortes de gens douteux, des médiums, des mages autoproclamés… Il était très généreux avec ces gens. Trop. Je ne sais pas bien ce que je vais trouver quand je rentrerai en Allemagne pour mettre ses affaires en ordre. » La guerre a mis un terme à tout cela.

Début 1915, lors d'une de leurs dernières rencontres au cours d'une permission commune, son père lui a montré un gros livre qu'il était en train d'étudier. « Un grimoire

de sorcellerie belge qu'il avait racheté à un soldat qui s'était battu à Louvain. *De Vermis Mysteriis*. Je l'ai feuilleté, pour lui faire plaisir. Les illustrations... une vraie saleté. »

Si les investigateurs lui paraissent sympathiques, raisonnables et surtout impartiaux, il leur propose de rester en contact après son retour à Cologne. Il compte vendre une partie de la bibliothèque de son père, et s'il a des informations, il leur en fera part. Il tiendra parole.

L'affaire de Louvain

Louvain est une ville universitaire belge. Avant la Première Guerre Mondiale, elle abritait une bibliothèque renommée, comptant des dizaines de milliers de volumes, dont beaucoup remontaient au Moyen Âge. La ville a été prise par les Allemands le 20 août 1914. Les premiers jours de l'occupation se déroulèrent sans incident, mais quelque chose se produisit le 25 août, en fin de journée. Les versions diffèrent, les Allemands soutenant que des francs-tireurs belges ont agressé leurs troupes, les Belges niant farouchement l'existence des francs-tireurs.

Quoi qu'il en soit, entre le 25 et le 26 août, les Allemands se lancèrent dans une répression féroce, fusillant des otages, faisant sauter une bonne partie de la ville et incendiant la bibliothèque avec tout son contenu. Vu des années 2010, le drame semble attribuable à une panique dans des troupes allemandes encore inexpérimentées, encadrées par des officiers insuffisamment formés. Vu de 1921 et du point de vue des Alliés, c'est un crime de guerre allemand parmi beaucoup d'autres. Les Belges insistent pour juger les responsables, que l'Allemagne refuse bien entendu d'extrader. Du point de vue allemand, l'armée a répondu aux actes criminels de partisans belges. L'état-major accepte, du bout des lèvres, de discuter de la violence de la réaction de l'armée, mais pas de son bien-fondé. La controverse sur les événements de Louvain empoisonnera les relations germano-belges jusqu'aux années trente.

L'ambassade d'Allemagne

Les relations diplomatiques avec l'Allemagne sont rétablies depuis janvier 1920, mais elles demeurent extrêmement tendues. L'ambassade est installée dans un hôtel particulier du XVIIIe siècle, au 78 rue de Lille, à deux pas de la Chambre des députés. L'ambassadeur est un centriste catholique bavarois nommé Wilhelm Mayer. Âgé d'une quarantaine d'années, il a été brièvement ministre des Finances de la République de Weimar en 1919. Il consacre l'essentiel de son énergie au problème des réparations.

Il est du devoir de l'ambassade de veiller à ce que les autorités mènent l'enquête sur le meurtre de Kurt Weiss avec autant de vigueur qu'elles le feraient pour un Français. Bien sûr, les diplomates se tiennent à la disposition de la Sûreté, au cas où la police aurait besoin d'aide sur d'éventuelles ramifications internationales. Par ailleurs, Johann Weiss a droit à une assistance juridique.

Tous ces aspects sont gérés par le troisième secrétaire de l'ambassade, **Dieter von Erlangen**. C'est un jeune homme poli, efficace et discret, qui espère sincèrement que la page de la guerre sera tournée un jour. Il a bien conscience que certains de ses collègues sont des agents de renseignement, mais il ne veut surtout pas savoir de qui il s'agit.

Avant-guerre, l'ambassade avait la réputation d'être un nid d'espions. Elle est encore très surveillée par les autorités françaises. Le Deuxième Bureau a des dossiers sur la plupart de ses diplomates

Des nouvelles d'Allemagne

Plusieurs pistes conduisent en Allemagne, mais obtenir des informations risque d'être difficile sans un contact sur place. Si les investigateurs lui ont semblé dignes de confiance, Johann Weiss n'hésite pas à leur communiquer des renseignements supplémentaires par courrier ou télégramme. Bien sûr, cela suppose d'attendre qu'il soit rentré chez lui

Si les investigateurs préfèrent passer par les canaux officiels, leurs démarches tournent court. Les **autorités civiles allemandes** pratiquent la résistance passive face à tout ce qui vient de France. La moindre requête prend des semaines à être traitée, et l'est de la manière la plus inefficace possible. Un contact sur place peut accélérer les choses.

Les autorités militaires alliées en Rhénanie sont une autre possibilité. Malheureusement, Cologne et ses environs sont occupés par les Britanniques, pas par les Français. À moins que la demande ne provienne du ministère de la Guerre ou du Deuxième bureau, les Anglais renvoient systématiquement les requêtes vers les autorités civiles allemandes.

Trois sujets sont susceptibles d'intéresser les investigateurs :

- **Les articles de Kurt Weiss**. Tous deux sont parus dans le très sérieux *Journal* de la Deutsche Gesellschaft für Psychologie, le premier dans le numéro de juin 1919, le second dans celui d'octobre 1920. Tous deux sont en allemand, rédigés dans un vocabulaire très technique et hérissés de références incompréhensibles pour un non-initié. Si les investigateurs les font traduire, le traducteur en a pour 1d4+1 jours par article. Le premier s'intitule *Souffrances psychiques dans le personnel des escadrilles de chasse*. Il reste au niveau des généralités et n'offre guère d'intérêt pour notre affaire. Le second, *Stratégies de compensation des pilotes de chasse*, présente plusieurs cas concrets, tout en préservant l'anonymat des sujets. Il traite de la gestion de l'angoisse au sein d'un groupe qui risque quotidiennement la mort. Il contient une allusion à l'existence « d'objets de fixa-

Bien sûr, si les investigateurs laissent ces précieux documents entre les mains de traducteurs, ils courent le risque de les perdre. Les différents groupes en présence n'ont pas particulièrement envie d'assassiner des civils. Par contre, les cambrioler, les intimider ou leur casser quelques phalanges pour le faire dire ce qu'ils savent, oui, absolument. Le Bureau S n'hésite pas à mettre les traducteurs « au frais » pour quelques jours, le temps qu'ils finissent leur travail. Leur offre est du type « vous serez payés la somme convenue plus 20%, mais par nous, et en prime, on vous héberge le temps que vous ne soyez plus en danger. » Les Allemands y mettent moins de formes, l'offre de Lormoy étant plutôt du type « tu viens avec nous, tu fais ton taf, et tu rentres chez toi vivant ». Bien entendu, les Allemands n'ont besoin que du traducteur latin.

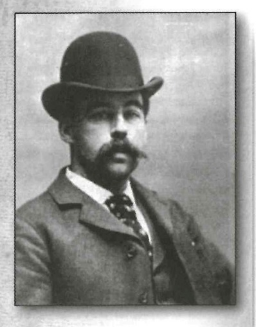
Enfin, pour un occultiste, les photos ont une certaine valeur. Si les investigateurs consultent des spécialistes, ils risquent d'éveiller l'intérêt d'individus peu recommandables. À moins que vous ne vouliez encore ajouter à la confusion, ces gens ne tenteront rien de violent, en tout cas pas dans l'immédiat Mais l'intervention d'un vieux professeur barbu, qui est prêt à les racheter à n'importe quel prix et qui ne tient aucun compte de leurs refus, ferait une diversion amusante.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : jours
Mythe : 1
SAN : 1
Sortilèges : Le rituel utilisé par Ferrier
Note : Ces durées ne sont qu'indicatives. Les traductions devraient être disponibles au moment où les investigateurs en ont désespérément besoin.





Dieter von Erlangen



Gros bras divers

(encaisseurs, agents du Bureau S et truands de Bail)

APP	9	Prestance	45%
CON	13	Endurance	65%
DEX	13	Agilité	65%
FOR	15	Puissance	75%
TAI	14	Corpulence	70%
ÉDU	9	Connaissance	45%
INT	11	Intuition	55%
POU	11	Volonté	55%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	55

Compétences

Athlétisme	35%
Conduite	35%
Discrétion	35%
Écouter	30%
Interrogatoire	40%
Pister	35%

Les encaisseurs et les truands ont :

Argot	50%
Jeu	30%
Rouler des mécaniques	60%

Les contre-espions du Bureau S ont :

Donner un habillage légal à un abus de pouvoir	50%
Se faire passer pour des civils	40%
Sous-entendus menaçants	55%

Armes

Choissez deux compétences au choix entre :
- Corps à corps 40%
- Cran d'arrêt 50%
  Dégâts 1d4 +2+ impact
- Revolver 30%
  Dégâts 1d6 ou 1d10, selon le calibre



Jean-Marie Dieboldt

tion », amulettes et porte-bonheur, qui « aident *efficacement* les pilotes à se sentir mieux ». Le traducteur fait remarquer en soupirant que la phrase originale est ambiguë. Elle peut également être comprise comme « des objets de fixation qui aident *effectivement* les pilotes, leur permettant de se sentir mieux ».

- **L'asile du Dr Weiss**. À la déclaration de guerre, la gestion de l'asile a d'abord été confiée au **Dr Bröck**, l'adjoint de Weiss. En 1915, ses patients ont été dispersés dans d'autres institutions, et il a été converti en maison de convalescence pour soldats blessés. L'armée l'a remis à Kurt Weiss en février 1919, mais le docteur a décidé de ne pas le rouvrir. Johann envisage de vendre le bâtiment. Après son retour en Allemagne, il passe de longues journées à mettre la paperasse au clair, et fait une découverte troublante : de 1910 à 1914, un nombre anormal de patients indigents y a succombé à des « maladies cardiaques » non spécifiées. De lui-même, Johann n'ira pas jusqu'à les faire exhumer, mais si les investigateurs l'y poussent, les cercueils sont pleins de terre… Ces patients ont été les premiers cobayes de l'exploration des limbes.
- **La bibliothèque de Weiss**. La perspective de devenir propriétaires d'un *Liber Ivonis* et d'un *De Vermis Mysteriis* exerce une fascination malsaine sur un certain type de joueurs. Johann peut décider de les vendre… ou de les conserver pour le moment. Rien ne l'oblige à les céder aux investigateurs. Il est tout à fait possible qu'un respectable collectionneur allemand lui fasse une offre irrésistible pour tout le lot. Il s'agit peut-être d'un collègue de Manfred, ou du représentant d'une organisation rivale ? À moins que ce ne soit un bon vieux sectateur à l'ancienne ? Par ailleurs, techniquement, le *De Vermis Mysteriis* est un bien volé, qui devrait être restitué à l'université de Louvain. Encore faudrait-il que les autorités belges aient connaissance de son existence.

Le Bureau S entre dans la danse

Le Deuxième Bureau, les renseignements militaires français, comporte depuis 1914 une petite cellule qui s'intéresse au paranormal. Ses agents s'appellent entre eux le Bureau S, pour Sorcellerie. Le groupe est dirigé par un ancien investigateur, le capitaine Catala, depuis le fort de Vincennes, en région parisienne.

En 1921, le Bureau S n'a pas grand-chose à voir avec une grosse machine comme Delta Green. Pensez plutôt à une version surnaturelle des *Brigades du Tigre*, avec des agents motivés, mais sous-équipés et comprenant mal ce à quoi ils ont affaire. Leur approche, pragmatique et terre à terre, fait des merveilles pour leur santé mentale, mais c'est au détriment de leur efficacité. Tous les agents du Bureau S sont des militaires, mais opèrent la plupart du temps en civil. Par ordre de priorité, le Bureau couvre la France, l'Europe de l'Ouest (en mettant l'accent sur l'Allemagne) et l'Europe orientale. Les États-Unis sont considérés comme « trop loin » pour mériter que l'on s'y intéresse.

(Pour la petite histoire, un autre groupe, l'Étoile d'argent, rattaché au ministère des Colonies, opère sur le territoire de l'Empire. C'est un mélange pittoresque d'ethnologues, d'administrateurs coloniaux, de missionnaires et de gros planteurs, avec en prime quelques indigènes « évolués » dont les autres se méfient comme de la peste. En 1921, les deux groupes s'ignorent et travaillent séparément.)

Un aviateur disparu dans des circonstances anormales après avoir assassiné un occultiste allemand ? C'est une affaire pour le Bureau S ! Le jour où Weiss est identifié, Catala dépêche deux de ses meilleurs hommes pour tirer tout cela au clair.

Personnel

Le **lieutenant Michel Guillemot** est un hussard tombé dans l'espionnage au début de la Grande Guerre. Stationné en Espagne pour le compte du Deuxième Bureau, il y a eu maille à partir avec un sorcier autrichien immortel (« immortel, qu'il croyait », ne manque-t-il jamais d'ajouter quand il raconte cette histoire devant un bon cognac). Guillemot est un type honorable, un poil dénué d'imagination, ce qui n'est pas forcément un défaut lorsque l'on s'intéresse au Mythe. Les femmes restent son plus gros point faible, mais ce séducteur se surveille lorsqu'il est en mission.

Jouer des agents du Bureau S ?

Une approche alternative à ce scénario est de remplacer Guillemot et Dieboldt par les investigateurs. Servez-vous du profil Militaire, p. 85 des règles de L'Appel de Cthulhu, en vous souvenant qu'il s'agit d'officiers spécialistes du renseignement plus que de nettoyeurs de tranchées.

Les investigateurs interviennent plus tard dans l'histoire, ont beaucoup moins de temps pour se renseigner sur Ferrier et Weiss, mais bénéficient de la coopération pleine et entière de la police. Elle ne sera pas superflue : ils auront tout juste le temps de prendre leurs marques avant que Ferrier ne commence à frapper. Les crimes de l'aviateur sont choquants, mais les supérieurs des investigateurs mettent l'accent sur la lutte contre les Allemands et la récupération de l'amulette et des documents de Weiss.

Selon vos besoins, les pré-tirés disparaissent dans l'arrière-plan, deviennent des sources d'information (Jules Esquier), des gens qui en savent trop pour leur propre bien (Élisabeth Mesnier), ou des détectives amateurs qui fourrent leur nez là où ils n'ont rien à faire (la baronne).

Le lieutenant **Jean-Marie Dieboldt**, son adjoint, est un ancien artilleur qui a laissé son avant-bras gauche sur la Marne. Cantonné dans un emploi de bureau à l'arrière, obligé d'éplucher des statistiques, il a découvert que certaines offensives suivaient un rythme tout à fait anormal. Elles semblaient optimisées pour générer un grand nombre de victimes. Un général qui avait cru intelligent de passer un marché avec un groupe de goules a été contraint au suicide, et Dieboldt s'est retrouvé au Bureau S. Il ne s'y plaît pas. Il est trop droit pour faire un bon espion.

En cas de besoin, Guillemot et Dieboldt peuvent faire appel à une demi-douzaine de contre-espions dirigés par le **sergent Louis Roulier**. Ils ont tous entre vingt et quarante ans, avec des vêtements civils qui ne leur vont pas, des chapeaux melons, des moustaches agressives et des matraques. Ces gorilles professionnels émargent au Deuxième Bureau et n'ont aucune idée de l'existence du surnaturel. Ils sont convaincus de traquer des agents allemands, et y mettent beaucoup de zèle.

Lieux

Le Bureau S occupe quelques pièces dans les profondeurs du fort de Vincennes, en banlieue parisienne. Les investigateurs n'y auront pas accès. En revanche, le fort dispose de cellules humides et inconfortables, où Roulier et ses hommes les conduiront en cas d'arrestation. Guillemot ne manque pas de leur signaler que Mata-Hari a été fusillée dans les fossés du fort, il n'y a pas si longtemps.

Objectifs

Dans un premier temps, la principale préoccupation du binôme est de comprendre ce qui s'est passé entre Ferrier et Weiss, puis de faire remonter l'information à leurs supérieurs. Ensuite, leur ordre de mission évolue d'un jour sur l'autre, en fonction du contenu de leurs rapports. Ainsi, lorsqu'ils comprendront que les Allemands sont à la recherche des plans d'une « arme nouvelle » tout droit sortie d'un grimoire, Catala leur ordonnera de se concentrer sur sa récupération.

Contrairement à la police officielle, le Bureau S n'a aucun problème avec des scénarios du type « un monstre se cachait dans le nuage et a mangé Ferrier » ou « Van Berckel est un sorcier qui a utilisé Ferrier pour tuer Weiss, son rival ».

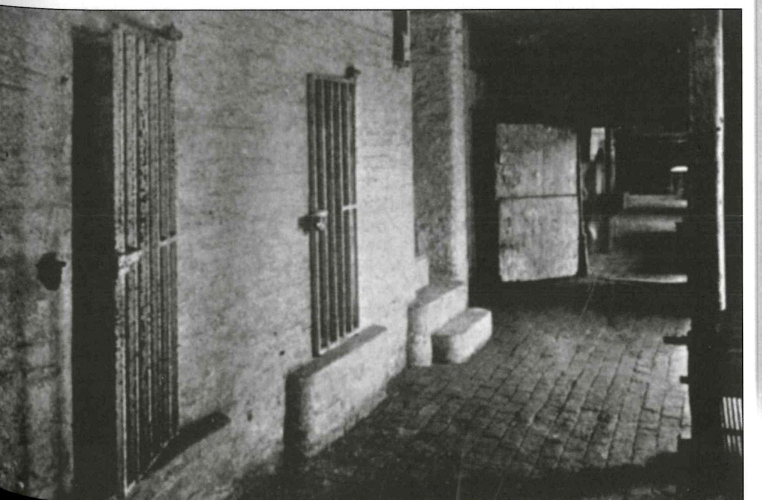
Les têtes pensantes du Bureau S sont promptes à voir des saboteurs allemands, doublés de sorciers, derrière chaque buisson. Ce n'est pas forcément l'opinion de Guillemot et Dieboldt, mais ils se sentent obligés de se conformer un minimum à la vision officielle.

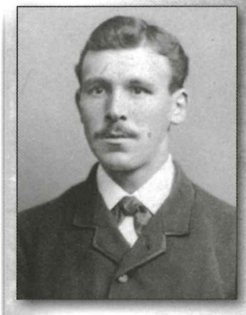
Tactiques

Guillemot et Dieboldt commencent par secouer les deux groupes de policiers qui s'occupent des affaires Ferrier et Weiss. Une fois en possession des dossiers, ils se mettent à exploiter les pistes relevées par la police. Si Brumant a récupéré l'amulette, Guillemot la confisque, sous prétexte qu'elle « intéresse la sécurité nationale ».

Ils feront sans doute la connaissance des investigateurs à ce stade. Dans un premier temps, ils les rencontrent pour confirmer leurs témoignages. Ils se montrent polis, bien qu'insistants s'ils ont l'impression que les personnages leur cachent quelque chose. Guillemot a du mal à ne pas s'intéresser à Élisabeth Mesnier.

Lorsque Johann Weiss arrive à Paris, le binôme passe beaucoup de temps à renifler autour de lui. Guillemot fouille sa chambre, Dieboldt se charge de la surveillance des





Lieutenant Michel Guillemot

Bureau S

APP	13	Prestance	65%
CON	15	Endurance	75%
DEX	13	Agilité	65%
FOR	14	Puissance	70%
TAI	13	Corpulence	65%
ÉDU	15	Connaissance	75%
INT	13	Intuition	65%
POU	12	Volonté	60%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	45 (déjà entamée)

Compétences

Administration	45%
Athlétisme	40%
Codage/Décodage	40%
Discrétion	40%
Équitation	50%
Mythe de Cthulhu	4%
Occultisme	20%
Psychologie	40%
Tactique	45%
Vigilance	65%

Armes

- Coup-de-poing 50%
  Dégâts 1d3 + impact
- Pistolet 9 mm 40%
  Dégâts 1d10

Son collègue **Dieboldt** a un profil similaire avec Calculer une Trajectoire à la place de Codage. Il est aussi un peu plus « physique », avec Armes de poing 55%, Athlétisme 60% et Escrime 50% (il est manchot, mais il a appris à compenser et se montre redoutable au fleuret).

Et le Deuxième Bureau ?

Une activité anormale à l'ambassade d'Allemagne risque d'intéresser le contre-espionnage français, qui n'est pas toujours au courant de ce que fait sa division « S ».
S'ils doivent intervenir, ses agents se concentrent sur von Wartenbürg et Bail (tous deux sont « bien connus des services »). Dans un premier temps, ils perçoivent Manfred comme du menu fretin et l'ignorent.
En dehors de rajouter une couche de complexité pas forcément nécessaire, leur principal intérêt est de servir de *deus ex machina* si les Allemands récupèrent l'amulette ou les notes... Elles sont interceptées avant de retourner en Allemagne, et refont surface quelques jours plus tard entre les mains de Guillemot.

Les espions et l'entité-spirale

Le Bureau S s'y intéresse dès le premier incident sur le terrain d'aviation. Catala estime toutefois que ce « tas de pigeons morts » n'est pas une priorité. En revanche, l'incident 3, survenant dans une enceinte militaire à proximité du terrain d'aviation, excite la curiosité de Dieboldt.
Le Bureau n'a rien de tel dans ses archives et n'est pas équipé pour affronter une entité qui n'est pas vraiment là, mais cela ne l'empêche pas de suivre cette piste. S'ils l'estiment nécessaire, Guillemot et Dieboldt se séparent, le premier se chargeant de la partie « Weiss » de l'enquête, le second des événements singuliers qui se produisent dans le XVe arrondissement. Dieboldt repérera au moins les incidents 3, 4bis et 9. Il tombera peut-être sur Ogier Allain, voire sur l'abbé Ledeuil. Au fait, si les investigateurs ont besoin de quelqu'un pour calculer une trajectoire, l'ex-artilleur Dieboldt est leur homme !
Jean-Charles Bail ne repère cette affaire que s'il constate que les investigateurs ou les hommes du Bureau S s'en préoccupent. Dans ce cas, il fait un rapport à son patron à l'ambassade. Von Wartenbürg lui ordonne de laisser les personnages tirer d'éventuels marrons du feu sans s'impliquer. Les investigateurs se retrouvent sous surveillance pour le reste de la deuxième séquence.
Enfin, « Manfred » ne s'intéresse pas à cette piste. Il préfère rester concentré sur Ferrier

« contacts suspects » de l'Allemand. Les investigateurs repasseront sans doute dans leur champ de vision à ce moment-là. Ils sont mûrs pour une surveillance approfondie, qui inclut la vérification de leurs états de service pendant la guerre, des visites domiciliaires, l'interrogatoire de membres de leur entourage... sans oublier des filatures plus ou moins discrètes.

Face aux autres groupes

Une fois que Guillemot et Dieboldt auront compris que **les investigateurs** ne sont pas des sorciers, et sont *grosso modo* dans leur camp, ils tenteront de les avoir à l'intimidation. Tous deux ont un petit numéro bien rôdé sur le thème « merci de votre aide messieurs, mais maintenant, les professionnels prennent le relais ». Si les investigateurs refusent de leur communiquer toutes les informations dont ils disposent, Guillemot passe aux menaces, parle de les faire boucler sans jugement dans une forteresse, de cour martiale ou pire... Si l'intimidation échoue, le stade suivant est la cooptation. Le Bureau S ne dévoile pas ses secrets, mais peut employer des « associés » jetables, surtout s'ils ont des compétences utiles. Guillemot et Dieboldt tentent de garder le contrôle de cette association, mais face à des investigateurs incontrôlables, ils prennent un fauteuil d'orchestre, applaudissent aux meilleurs passages, et passent ramasser les morceaux derrière eux.
L'intervention de *vrais* **agents allemands** ne les étonne pas plus que ça. Le personnel de l'ambassade est couvert par l'immunité diplomatique. Théoriquement, il est toujours possible de les renvoyer à Berlin, mais dans le contexte international actuel, le ministère des Affaires étrangères freinerait toute initiative en ce sens. En revanche, si Jean-Charles Bail passe dans leur champ de vision, Guillemot le fait arrêter, le menace, l'utilise pour désinformer les Allemands, puis le fait expulser.
Enfin, **Manfred**, n'a ni protection, ni existence officielle. Si le Bureau S le trouve (probablement en se servant des investigateurs comme de chiens de chasse), il y a des chances pour que l'Allemand soit victime d'une arrestation musclée. L'explication qui suivra, avec ou sans les personnages, a une faible chance de déboucher sur une coopération informelle et discrète. Dans la mesure où ce serait le cas de figure optimal pour les investigateurs, veillez à ce qu'une telle alliance soit difficile à mettre en place, et encore plus difficile à maintenir dans la durée. Déjà, Guillemot et Dieboldt ne cachent pas qu'ils seraient sanctionnés si leurs supérieurs en avaient vent.

Les espions allemands

Le lendemain de l'identification de Weiss, l'ambassade reçoit un dossier du ministère de la Guerre du Reich. Il en ressort que Kurt Weiss a participé à la guerre dans un domaine sensible, l'aviation, et qu'il avait conçu une « arme nouvelle » dont l'efficacité était contestable mais qu'il n'est pas question de laisser tomber entre des mains étrangères.
Le baron **Wilhelm von Wartenbürg**, responsable des questions militaires à l'ambassade, prend l'affaire en main. Il a bien conscience que la partie ne sera pas facile. France et Allemagne sont une nouvelle fois au bord de la guerre. Paris est une ville hostile, où les Allemands évitent de circuler seuls...
Partant du principe que l'ambassade ne doit jamais être impliquée directement, von Wartenbürg fait appel à **Jean-Charles Bail**, ressortissant suisse et correspondant parisien de l'*Écho de Berne*. Bail est bel et bien journaliste, mais c'est aussi un agent allemand, qui dispose d'un (petit) réseau sur la région parisienne.

Personnel

Le **baron Wilhelm von Wartenbürg** est grand, élégant et âgé d'une cinquantaine d'années. Il porte un monocle, mais c'est sa seule concession au stéréotype du noble prussien. Son français est parfait, même s'il a du mal avec l'argot.
Von Wartenbürg est un gentilhomme prussien de la vieille école, doublé d'un professionnel du renseignement, pour qui *Der Nachrichtendienst ist ein Herrendienst*, « l'espionnage est un métier de seigneur ». Cela implique le respect d'un certain code d'honneur, qui n'est pas forcément facile à comprendre vu de l'extérieur. Face à ses homologues français, les pires coups fourrés sont acceptables, puisqu'ils font partie du même monde (encore une fois, les circonstances l'obligent à un minimum de prudence). En revanche, confronté à des civils, même encombrants, il retient ses coups, refuse les violences inutiles et interdit qu'on les tue. S'il en a l'occasion, il essaye de négocier un accord avec les investigateurs. Il respecte sa parole à la lettre et attend d'eux qu'ils en fassent autant. S'ils se parjurent, il cesse de prendre des gants avec eux.
Wartenbürg évite de s'impliquer. Il analyse les informations de son bureau de l'ambassade, donne des ordres, mais se montre le moins possible.
Le travail de terrain repose donc sur les épaules de **Jean-Charles Bail**. Petit, barbu et rondouillard, Bail a la poignée de main facile, couplée à une épaisse couche de jovialité professionnelle. Il couvre la vie politique française depuis 1907, ce qui lui donne une mine d'anecdotes plus ou moins véridiques sur les grands hommes de la IIIe République. Bail est un mercenaire. Il travaille en priorité pour les Allemands parce qu'ils payent bien, mais il lui est arrivé

de faire « des piges » pour d'autres services de renseignement. Il n'a pas beaucoup de scrupules, mais ce n'est pas un assassin. Il n'a aucun problème à ordonner à ses hommes de tabasser un investigateur, mais il évite d'assister au spectacle : la vue du sang le met mal à l'aise. Acculé, il est aussi courageux que n'importe qui.

S'il devient nécessaire d'avoir recours à la violence, Bail a tout ce qu'il faut dans son carnet d'adresses. Son sbire en chef s'appelle **René Lormoy**. Âgé d'une trentaine d'années, Lormoy est un repris de justice qui a fait la guerre dans un bataillon disciplinaire. Il en est sorti avec un goût malsain pour la violence et une passion coûteuse pour la morphine, que son salaire de déménageur ne suffit pas à assouvir. À son tour, Lormoy peut faire appel à quelques anciens copains de régiment. Sans sombrer à tout bout de champ dans la violence gratuite, cette collection de petites frappes et de gibiers de bagne ne fait pas dans la dentelle. Lormoy respecte Bail, mais ne sait pas pour qui il travaille. S'il venait à découvrir qu'il bosse pour les Allemands, il s'en ficherait. Il n'est pas certain que ce soit le cas de tous ses escarpes. Certains conservent peut-être une lueur de patriotisme au fond de leur cœur de brute et beaucoup ne peuvent juste pas blairer les Boches.

Lieux

Von Wartenbürg rencontre Bail tous les soirs, dans l'un des nombreux cafés des alentours de la gare d'Orsay. Les deux hommes prennent soin de ne pas être suivis. Ils se mettent d'accord sur l'heure et le lieu de leur prochaine rencontre à la fin de chaque rendez-vous. En cas d'urgence, Bail a un numéro de téléphone, mais il évite de l'utiliser.

Bail habite rue de Provence, derrière les Grands magasins, mais il ne mêle pas sa femme et ses deux filles adolescentes à ses « affaires ». Il loue sous un faux nom une vieille grange délabrée en bordure de Seine, pas très loin de Villeneuve-Saint-George. Coincé entre le fleuve et la voie ferrée, l'endroit est à la fois peu fréquenté et bruyant, ce qui le rend parfait pour d'éventuels interrogatoires.

À défaut, l'entreprise de déménagements où travaille Lormoy dispose de vastes remises désertes de nuit, et de camions automobiles fermés propices aux discussions musclées.

Objectifs

Von Wartenbürg part du principe que Weiss a été tué par Ferrier, désireux de s'emparer des « plans de l'arme nouvelle ». Mais où est Ferrier ? A-t-il emporté les plans avec lui ? Comprendre ce qui s'est passé ne l'intéresse que dans la mesure où cela lui permet de récupérer les « plans ». À l'instant où ils font surface, il se concentre dessus et laisse tomber l'enquête. Dans son esprit, les « plans » sont des épures d'ingénieur, pas des photos d'un grimoire médiéval. Von Wartenbürg n'est pas du tout réceptif au surnaturel. Il a tendance à hausser les épaules si on lui dit que Weiss s'est servi de runes pré-humaines pour voyager entre les dimensions. « Très amusant. Et maintenant, dites-moi où sont les véritables plans, *bitte.* »

L'Allemand s'intéresse davantage au concret, par exemple à l'épave de la *Foudre*. Lorsqu'il entre en scène, il ignore l'existence de l'amulette, mais ne tarde pas à comprendre qu'il s'agit d'un élément important de « l'arme ». Il envoie donc Bail à sa recherche.

Von Wartenbürg a deux objectifs secondaires, mais importants. Le premier est de veiller à ce que les Français ne s'emparent pas de « l'arme ». Au pire, il est prêt à y renoncer, si c'est d'une manière qui empêche Guillemot de mettre la main dessus. Le second est de ne pas déclencher de nouvelle guerre.

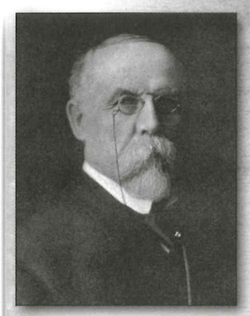
Bail a une vision plus pragmatique des choses et moins de souci pour les conséquences. À la limite, s'il se retrouvait avec les notes de Weiss et que von Wartenbürg n'était plus dans le paysage, il s'arrangerait pour les vendre au plus offrant.

Tactiques

Dès que Weiss est identifié par la police, von Wartenbürg entre en jeu. Il passe quelques coups de téléphone au pays pour récupérer un maximum d'informations sur Kurt Weiss, ses articles, l'asile, etc. Cela lui donne une biographie assez complète de Weiss, plus l'essentiel des éléments présentés au paragraphe *Des nouvelles d'Allemagne*, p. 43.

La veille de l'arrivée de Johann Weiss, von Wartenbürg rencontre Bail et le met sur l'affaire. Dans les jours suivants, Bail se sert de son statut de journaliste pour amasser un maximum d'informations sur la mort de Kurt Weiss, puis sur Ferrier. Il essaye de rencontrer les inspecteurs Brumant et Mollier ou leurs adjoints, leur promettant des articles flatteurs en échange d'un accès au dossier. Il cherche aussi à interviewer Johann. S'il croise les investigateurs et qu'ils lui paraissent bien informés, il se met à leur remorque. Se rendant compte qu'il ne suffira pas à la tâche, il contacte Lormoy.

Dans un second temps, Lormoy et ses potes iront (prudemment) fouiller tous les endroits où Weiss ou Ferrier auraient pu dissimuler des papiers. Entre autres cibles, ils s'intéressent au bureau de M. Cochet, à l'appartement de Ferrier, à l'*Hôtel d'Alsace*, aux bureaux de Ferrier SA, au *Panier fleuri*, au domicile des amis de Ferrier, etc. S'ils se


Wilhelm von Wartenbürg


Jean-Charles Bail


René Lormoy

Les espions et les crimes de Ferrier

Les hommes du Bureau S et les espions allemands ne s'y intéressent que superficiellement, tant qu'ils peuvent les faire cadrer à leur théorie du moment.
Le Bureau S récupère directement les informations de la police. Bail préfère déjeuner avec des collègues chargés des faits divers dans les rédactions parisiennes. Bien sûr, si les uns ou les autres ont mis les investigateurs sous surveillance, leur intérêt est dûment noté.
Manfred garde ses distances, mais conserve les coupures de journaux qui mentionnent les décès. Il s'en servira comme argument pour convaincre les investigateurs si besoin est.

Rythme de la quatrième séquence

L'aspect « espionnage » de ce scénario est une variable que vous pouvez doser à votre guise. Les trois partis en présence sont le Bureau S, les espions allemands et Manfred. Lorsqu'ils entrent en scène, le Bureau S cherche à comprendre les dessous de l'affaire Weiss, les Allemands à récupérer les notes de Weiss, et Manfred à neutraliser Ferrier. Ces objectifs sont évolutifs, en fonction de leurs découvertes et des faits et gestes des personnages.
Dans un premier temps, les tensions devraient se cristalliser autour de l'amulette et des notes de Weiss. Ces deux objets vont sans doute pas mal changer de mains. Les investigateurs peuvent les récupérer, les perdre, les reprendre, le tout dans un joyeux carrousel peuplé de brutes à front bas.
Paradoxalement, tout le monde a intérêt à éviter la violence. Il y aura très certainement des bagarres et des coups de feu, mais aucun des groupes en présence n'a envie d'aggraver la crise diplomatique en cours. Tout le monde marche sur les œufs, sans être complètement sûr que ses rivaux sont également prudents. En définitive, même les Allemands ne tiennent pas tant que ça à leur « arme nouvelle », en tout cas pas au point de la payer d'un grave incident international. Mais ça, les investigateurs ne le savent pas.

font prendre, ils jouent les petites frappes engagées par un journaliste dont ils ignorent le nom. Si les investigateurs remontent à Bail, il leur joue la comédie du reporter qui a dérapé par excès de zèle

Face aux autres groupes

Dans un premier temps, Bail considère les **investigateurs** comme une source d'information. Ensuite, il les range dans la catégorie des « problèmes mineurs ». S'ils possèdent les notes ou l'amulette, son premier réflexe est d'envoyer Lormoy et ses nervis les cambrioler. Si le cambriolage est impossible ou échoue, l'un des hommes de Lormoy les contacte par téléphone et leur propose de les acheter. Il offre une forte somme et propose un rendez-vous dans un coin discret. Bizarrement, il est possible que ce ne soit pas un piège. Si Bail les considère comme vénaux et/ou inoffensifs, il est réglo. S'il a eu l'occasion de se rendre compte qu'ils sont coriaces et motivés, en revanche, il envoie des gros bras. En cas d'échec, Lormoy & Cie se disent que les investigateurs échangeront peut-être plus volontiers l'amulette contre leur vieille maman. Ils s'en prennent aux membres les plus vulnérables de leur entourage. Enfin, s'ils ont l'impression que les investigateurs ont trop d'avance sur eux, ils tentent d'en enlever un, mais ils font preuve de prudence
Face aux agents du **Bureau S**, Bail joue profil bas. Lormoy et ses amis sont très bien pour servir d'yeux ou pour intimider des civils, mais ils ne font pas le poids face à de vrais espions. Lormoy a ordre d'éviter l'engagement à tout prix. Cela dit, il n'aura pas forcément le choix. En cas d'accrochage, ses hommes ne retiennent pas leurs coups.
Bail considère que **Manfred** n'est pas de son ressort. S'il le repère, il mentionne son existence à von Wartenbürg et le laisse se débrouiller avec. Dans la mesure où ni les notes, ni l'amulette n'intéressent Manfred, son cas n'est pas une priorité. Von Wartenbürg fait une enquête discrète, puis s'arrange pour qu'une source à l'ambassade d'Allemagne signale cet « étranger suspect » à la police.

« Manfred Schmidt »

Johann Weiss n'est pas le seul Allemand à prendre le train pour Paris à l'annonce de la mort de Kurt Weiss.
« Manfred Schmidt » est grand, blond, athlétique, il a les yeux bleus et un port militaire. Il s'installe dans un petit appartement discret du VIe arrondissement, loué pour un mois à un aristocrate désargenté. Son français est correct, mais accentué. Il a bien conscience que cela va compliquer sa tâche. Il s'adresse donc à un « agent de recherches » nommé **Louis Rinaldi**, qui tient une petite agence de détective privé miteuse dans le quartier Saint-Georges, près de Pigalle. Rinaldi est un ancien policier militaire sans beaucoup de qualifications… ou de scrupules.
Manfred lui ordonne de découvrir quels étaient les contacts de Weiss sur la place de Paris. Rinaldi fouine donc du côté de l'Hôtel d'Alsace. Il remonte assez rapidement à M. Cochet. Il chipera peut-être l'indice menant au capitaine Mazeaud aux investigateurs, avant de se retrouver mêlé à l'affaire Ferrier lorsque la relation entre les deux hommes sortira dans les journaux.
Le privé a beau de ne pas être très efficace, il aura du mal à rater les investigateurs… et *vice versa*. Tendus comme ils le sont souvent, être suivis par un petit nerveux mal rasé sanglé dans un *trench-coat* trop grand pour lui devrait vite leur taper sur les nerfs. Pour Rinaldi, c'est juste un job. Il ne comprend pas ses tenants et ses aboutissants. D'ailleurs, il s'en fiche. Il n'y a même pas besoin de le secouer pour qu'il explique qu'il travaille pour un Allemand. Il leur propose d'organiser une rencontre.
Si les investigateurs sont intéressés, « Manfred » les reçoit dans son appartement. Il se montre direct. « J'ai des raisons de croire que vous avez un problème avec un aviateur assassin. Ce genre de chose est également arrivé chez nous pendant la guerre. Des innocents vont mourir ou sont déjà en train de mourir. Ceci n'est pas une affaire d'État, je ne parle pas au nom de mon gouvernement. J'estime que nous devrions mettre nos antipathies nationales de côté. Je veux savoir ce que vous savez. En échange, je vous aiderai. »
Si les investigateurs acceptent le marché, il écoute attentivement ce qu'ils ont à dire, hochant la tête et posant quelques questions pertinentes de loin en loin. Il n'est pas du tout surpris par les actions de Ferrier. « Nous avons eu deux cas. Le premier est apparu à plusieurs reprises dans les rêves de parents et d'amis. Trois d'entre eux sont morts sans causes apparentes. Le second le second revenait au-dessus des lignes. Il a abattu plusieurs des vôtres et deux des nôtres avant de disparaître pour de bon. »
Manfred s'avoue surpris par l'intervention de l'entité-spirale. « Nous n'avons rien remarqué de semblable. Peut-être Ferrier a-t-il utilisé un sort imparfait ? ». (En fait, l'échange fonctionnait aussi, mais dans un paysage de guerre, les créatures se dissipaient rapidement et de manière explosive, sans que personne ne les repère.) Du coup, l'Allemand n'a pas de solution à cet aspect du problème.
En revanche, il en a une pour Ferrier, mais il est possible qu'elle ne séduise pas les investigateurs. « Si vous avez un avion,

j'ai le mien, et j'ai un spécialiste qui peut les préparer pour un voyage peu ordinaire. Nous utiliserons une variante des travaux de Weiss pour rejoindre temporairement la fréquence sur laquelle évolue Ferrier. Nous l'abattons, nous rentrons. Et ensuite, chacun chez soi. »

S'ils acceptent, rendez-vous au paragraphe *Sous un ciel sans fin*, p. 52.

Les investigateurs ont tout à fait le droit de décliner son offre. Dans ce cas, il s'incline. « Je vous laisse le temps de réfléchir. Si, dans vingt-quatre heures, vous n'avez pas changé d'avis, je ferai mon devoir de gentilhomme. »

Si « Manfred » agit seul, deux choses se produisent :

- une version insubstantielle de son cadavre se matérialise dans un endroit où les investigateurs sont sûrs de le trouver. Il porte un uniforme d'aviateur allemand, avec les insignes de capitaine et la Croix de fer autour du cou. Comme tout ce qui vient de l'Autre côté, il se dissipe en quelques heures...
- le lendemain matin, un vieil Allemand barbu se présente à eux. Sa carte de visite est au nom de « Lothar Fusch ». « Disons que je suis le grand frère de Friedrich, *ja* ? Nous avions un ami commun. Herr Schmidt m'a demandé de me tenir à votre disposition si sa tentative échouait. Il est mort, me voici. Si vous avez un avion capable d'abattre Herr Ferrier, je suis à votre disposition pour le... préparer. » Ce « Fusch » est tout à fait sincère et fiable. Il déchiffre l'hyperboréen et dispose de notes assez extensives sur le *Liber Ivonis*. S'il a l'occasion de consulter le cahier de Weiss, il ne cache pas son dédain. Selon lui, c'est « du boulot d'amateur ».

Face aux autres groupes

- Pour la **police**, « Herr Manfred Schmidt » est un respectable homme d'affaires berlinois en déplacement professionnel pour le compte d'une grosse entreprise allemande. Ses papiers paraissent en règle. Il n'était pas sur le territoire national lors des affaires Weiss et Ferrier. S'il ne commet aucun crime, le pire qui puisse lui arriver est l'expulsion.
- L'Allemand ignore l'existence du **Bureau S**, même si elle ne le surprend pas outre mesure. Il est disposé à coopérer avec toutes les autorités françaises, Deuxième Bureau compris. À moins que les investigateurs ne s'entremettent, le mieux qu'il puisse espérer de la part de Guillemot est un marché du type « tu nous dis tout ce que tu sais, tu nous donnes ta version du rituel et tu butes Ferrier pour notre compte. En échange, on te laisse rentrer vivant au pays des bouffeurs de choucroute ». Sa version d'un *deal* parfait serait plutôt ce qu'il propose aux investigateurs : il en dit le minimum et gère le rituel de passage de A à Z, tout en se servant des Français comme force de frappe.
- Manfred se considère comme davantage en danger du côté des **Allemands**. La République de Weimar est faible, mais pas au point de laisser des groupes d'intérêt privés déployer des espions sur le territoire d'une puissance avec qui l'Allemagne entretient des relations délicates. Manfred évite l'ambassade, mais s'il rentre dans le champ de vision de von Wartenbürg, il risque d'être arrêté lorsqu'il rentrera au pays.

Qui est Manfred ?

Contrairement à ce que les investigateurs s'imagineront peut-être, ce n'est pas Manfred von Richtoffen, même s'il lui ressemble un peu. Le Baron Rouge est mort le 21 avril 1918, abattu au-dessus de la Somme et enterré avec les honneurs militaires par les Britanniques.

Ce « Manfred » s'appelle en réalité **Wulf von Hartmann**. Il a brièvement servi au sein de l'escadrille du baron. Il y a rencontré Weiss, qu'il a secondé dans les aspects « pratiques » de ses recherches. Début 1919, il a été recruté par un groupe privé, intéressé par des recherches sur le paranormal. L'identité et les plans de ces industriels allemands n'ont pas beaucoup d'importance dans le cadre de cette campagne. Ils comptent certainement d'anciens investigateurs dans leurs rangs, ainsi que de proto-nazis (les deux ne sont d'ailleurs pas incompatibles !). Il est possible qu'il s'agisse d'une première incarnation des Profiteurs de *Par-delà les Montagnes hallucinées*.

Quoi qu'il en soit, « Manfred » a travaillé avec eux pour trouver un moyen de raffiner le procédé de Weiss. La traque de Ferrier est une occasion de mettre cette nouvelle version du sort en pratique.

Et qui est Lothar ?

« Lothar Fusch » s'appelle en réalité **Otto Bergmann**. Vers 1910, cet ancien professeur de géométrie bavarois a lu quelques ouvrages dangereux. Leur contenu l'a poussé à se réfugier dans l'alcool. À moitié clochard, il a été récupéré par les employeurs de Manfred, qui l'ont désintoxiqué et mis au travail sur deux autres exemplaires du *Liber Ivonis* et du *De Vermis Mysteriis*.

Lothar est le spécialiste ès magie du duo. Sous ses dehors affables, il est dangereusement instable. Il finira certainement par passer dans le camp des forces du Mythe.

« Manfred »

Allemand sympathique

APP	14	Prestance	70%
CON	14	Endurance	70%
DEX	15	Agilité	75%
FOR	12	Puissance	60%
TAI	12	Corpulence	60%
ÉDU	17	Connaissance	85%
INT	16	Intuition	80%
POU	17	Volonté	85%

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	60 (déjà entamée)

Compétences

Conduire automobile	40%
Discrétion	45%
Français	40%
Mécanique	25%
Mythe de Cthulhu	10%
Occultisme	50%
Orientation	60%
Piano (*avec une prédilection pour Chopin*)	45%
Pilotage	70%
Vigilance	40%

Armes

- Lüger 9mm 50%
  Dégâts 1d10
- Sabre 45%
  Dégâts 1d8+1

Cinquième séquence : Neutraliser Ferrier

En quelques mots

Livré à lui-même, Ferrier continue à tuer jusqu'à ce qu'il ait accumulé assez de POUvoir pour se stabiliser et devenir une forme de vie « indigène » des limbes. S'il y parvient, il perdra tout souvenir de la Terre et tout désir de vengeance. D'ici quelques siècles, s'il n'est pas dévoré par plus féroce que lui, il rejoindra la foule des danseurs qui évoluent autour du trône d'Azathoth.
Malheureusement pour lui, les investigateurs vont se dresser sur son chemin.

Vaincre Ferrier dans le monde réel

Pour neutraliser Ferrier de ce côté-ci de l'univers, il faut l'attirer, puis le combattre.

Attirer Ferrier

Les investigateurs auront sans doute des tas d'idées baroques. En voici une première sélection.
L'entité-spirale peut être mise à contribution. Cette solution est présentée p. 35.
L'aviateur regrette de s'être débarrassé de **l'amulette**. Il n'essaye pas de la voler, à moins que vous n'ayez besoin de massacrer son propriétaire du moment. En revanche, si les investigateurs le contactent et lui offrent de venir la chercher, il les prend au mot. Dans ce cas, il se matérialise très brièvement, sans la *Foudre* (mais avec sa baïonnette). Il disparaît au moindre signe de trahison.
Passer un marché avec Ferrier pour lui livrer du « carburant » est également une solution. Bien sûr, cela revient à organiser plusieurs sacrifices humains. Là encore, il est sur ses gardes.
Sinon, il suffit qu'un des nombreux ennemis de l'aviateur accepte de **jouer la chèvre**. Hélas, les investigateurs risquent d'avoir peu de volontaires. Servir de cible à un tueur fou doté de pouvoirs surnaturels n'intéresse pas grand monde.
Ferrier n'attaque que lorsque ses proies sont isolées. Si sa prochaine victime se retrouve sans cesse accompagnée, il change d'objectif sans états d'âme. Comme la mort de Van Berckel le montre, « sans cesse » veut dire « tout le temps et partout, y compris aux toilettes ». Même la plus coopérative des chèvres finira par se lasser de ne pas pouvoir faire un pas sans être suivie.

Combattre Ferrier

Ferrier hésite à attaquer un groupe. Deux personnes, victime comprise ? Il tente le coup. Plus ? Non.
S'il doit tuer un ennemi alors qu'il y a du monde aux alentours, Ferrier évite les fioritures. Il se matérialise brièvement, le temps de se servir des armes de la *Foudre*. La victime une fois à terre, il s'approche et absorbe son POUvoir avant de disparaître. Il s'efforce de mettre en fuite la deuxième personne plutôt que de la tuer, à moins bien sûr que ce gêneur ne figure aussi sur la liste d'ennemis. S'il estime en avoir le temps, il trace un mot en lettre de sang, mais ce n'est en aucun cas une obligation. L'ensemble lui prend 1d4+2 rounds.
Il faut qu'il soit confronté à quelqu'un qu'il n'aime vraiment pas, comme la marquise de Havrecourt, pour qu'il se matérialise sans l'avion et se serve de sa baïonnette.
Que Ferrier soit prudent ne veut pas dire qu'il est faible. Si les investigateurs font l'erreur de confondre ces deux notions, vous êtes parfaitement libre de le faire revenir dans le monde réel le temps de leur donner une raclée.
En bonne logique, une première confrontation devrait tourner au désavantage des investigateurs. S'ils se sont servis d'une « chèvre », ils la sauvent *in extremis*, mais sont plus ou moins grièvement blessés. Quant à Ferrier, il se dématérialise, furieux.

Vaincre Ferrier dans les limbes

C'est la solution proposée par Manfred, mais si les investigateurs n'ont pas envie de se mettre à la remorque de l'Allemand, vous pouvez tout à fait les encourager à développer leur propre moyen d'y parvenir.

Vers les limbes sans Manfred

Grâce aux notes de Weiss, les investigateurs découvrent qu'ils ont besoin des éléments suivants :
Une amulette chacun. N'importe quel bijoutier peut en fabriquer selon les spécifications données dans le cahier en allemand.
Il faut que l'une des faces de l'amulette porte **une série de runes** propices. S'ils ne veulent pas rester définitivement dans les limbes, les runes doivent être différentes de celles employées par Ferrier. Le cahier de Weiss propose plusieurs possibilités. Tiwaz et Uruz disparaissent, pour être remplacées par des

runes évoquant la maîtrise et la protection. La séquence peut devenir, par exemple : Hehwaz (ᛗ), Eihwaz (ᛇ), Raidho (ᚱ), Kenaz (ᚲ) et Elhaz (ᛉ).

La deuxième face de l'amulette doit être gravée de **symboles hyperboréens**… Il est possible de reproduire ceux de l'amulette de Ferrier. Si les investigateurs ont perdu les notes, un exemplaire de la version française du *Livre d'Ivon* les attend à la Bibliothèque nationale. Il est moins puissant que le manuscrit latin de Weiss, mais fera aussi bien l'affaire. Le motif en spirale dont s'est servi Weiss s'y trouve. Un autre, quelques pages plus loin, est décrit comme « la Roue grâce à laquelle il est permis de repasser le Seuil vers la lumière du soleil ». C'est celui dont se sert Manfred.

Au centre de la spirale doit se trouver **un symbole représentant « l'essence » de l'investigateur**. Pour Ferrier, Weiss avait opté pour son signe astrologique et pour un petit avion, mais cela peut être n'importe quoi, à partir du moment où l'investigateur s'y sent relié.

Pour finir, il faut verser **du sang** sur l'amulette. Quelques gouttes suffisent.

Les notes de Weiss et la version française du *Livre d'Ivon* contiennent tous deux un court **mantra** qui, si toutes les autres conditions sont réunies, ouvre la voie vers le « ciel sans fin ». Le *Liber Ivoni*s y ajoute un avertissement solennel sur le danger de l'employer, « car l'homme n'est pas un oiseau, et nul ne doit franchir ce Seuil s'il ne peut voler ». Le *De Vermis Mysteriis* contient un texte légèrement différent qui, utilisé en conjonction avec la seconde spirale, permet de revenir dans le monde réel. C'est l'atout de Manfred pour attirer les personnages dans son camp, mais s'ils s'y refusent obstinément, veillez à ce qu'ils puissent l'obtenir par ailleurs (peut-être par Johann Weiss ?)

Enfin, les investigateurs ont besoin d'**avions**. Si vous utilisez les pré-tirés, ils en ont déjà deux, le *Vengeur* et le *Pégase*, les avions d'Esquier et d'Élisabeth. Malheureusement, ce sont des monoplaces, ce qui laisse le reste des investigateurs sur le carreau. Ce n'est pas un obstacle insurmontable. Depuis 1919, l'armée a envoyé des dizaines d'avions à la réforme. On peut se procurer deux Bréguets XIV, des biplaces d'observation, pour une bouchée de pain. Bien sûr, ils sont désarmés, mais ça peut s'arranger (voir *Où trouver des mitrailleuses ?* p. 52).

Avec le *Vengeur* et le *Pégase*, plus les deux Bréguets, les investigateurs disposent de quatre avions capables d'embarquer six personnes. Si Esquier et/ou Élisabeth sont hors de combat, le groupe peut se contenter des deux Bréguets, l'un d'eux embarquant trois personnes. Ces avions étaient conçus pour emporter 300 kg de bombes en plus de leurs deux passagers, leur maniabilité ne souffrira donc pas trop. Par contre, ce sera inconfortable au possible, le troisième passager devant s'asseoir sur les genoux de l'observateur ou se faire attacher au fuselage.

Bien sûr, il faut qu'ils s'équipent *vite*, parce que Ferrier continue à tuer.

Vers les limbes avec Manfred

Les deux Allemands disposent d'un rituel plus simple et plus efficace que celui de Weiss. L'amulette n'est pas nécessaire. Il suffit de peindre l'hélice de l'avion de telle sorte que le mouvement dessine une spirale lorsqu'elle tourne, de placer les symboles représentant les passagers au centre de l'hélice, de peindre les runes sur le fuselage, et les symboles hyperboréens sur l'empennage à la place de la cocarde. Le mantra à prononcer pour ouvrir le passage est légèrement différent et il fonctionne dans les deux sens. Préparer un avion sous la supervision tatillonne de Lothar ne prend que quelques heures.

Où trouver des mitrailleuses ?

À moins que vous ne vouliez établir un précédent dont les joueurs se prévaudront jusqu'à la fin de vos jours, voire au-delà, résistez à la facilité du « euh… ça se trouve au marché noir ». C'était peut-être possible dans les premiers mois de 1919, en pleine démobilisation, mais en 1921, c'est une autre paire de manches.
Manfred s'est organisé pour équiper son propre avion, mais ne peut rien pour ceux des investigateurs.

- **Jules Esquier** et **le docteur Masson** ont des contacts dans l'armée qui peuvent leur en « prêter » pour quelques jours, « mais surtout, vous revenez avec, parce que si on se rend compte qu'elles manquent, je vais avoir des ennuis ».
- **Le capitaine Mazeaud** a accès à la totalité du matériel volant de l'armée française, mais il n'a *a priori* aucune raison de laisser les investigateurs jouer avec. Bien sûr, si on lui explique l'affaire Ferrier en détail, il pourrait se laisser convaincre. Il n'est pas très ouvert au surnaturel, mais si les personnages trouvent un angle qui lui parle, il peut se laisser fléchir.
- **Le Bureau S** est une section du Deuxième Bureau, autrement dit une structure d'espionnage. Ses hommes sont censés agir discrètement (Catala dit souvent : « la subtilité est bonne pour l'âme et encore meilleure pour le budget »). Cela dit, au bout du compte, le Bureau S appartient au ministère de la Guerre. Avec un peu de temps, Guillemot et Dieboldt peuvent « réquisitionner » des mitrailleuses. Il y aura un prix à payer, sous la forme d'un siège de passager pour Guillemot.

Et si… les investigateurs font l'impasse sur les mitrailleuses ?
C'est tout à fait possible et pas forcément rédhibitoire. Ces armes sont difficiles à manier, et la plupart des personnages de *L'Appel de Cthulhu* ne savent pas s'en servir (y compris une partie des pré-tirés). Il leur reste la solution qui prévalait lors des premiers combats aériens de la Grande Guerre : pilotes et observateurs embarquent des fusils de gros calibre et canardent l'ennemi. Le combat final sera un peu moins spectaculaire, mais peut-être encore plus tendu.

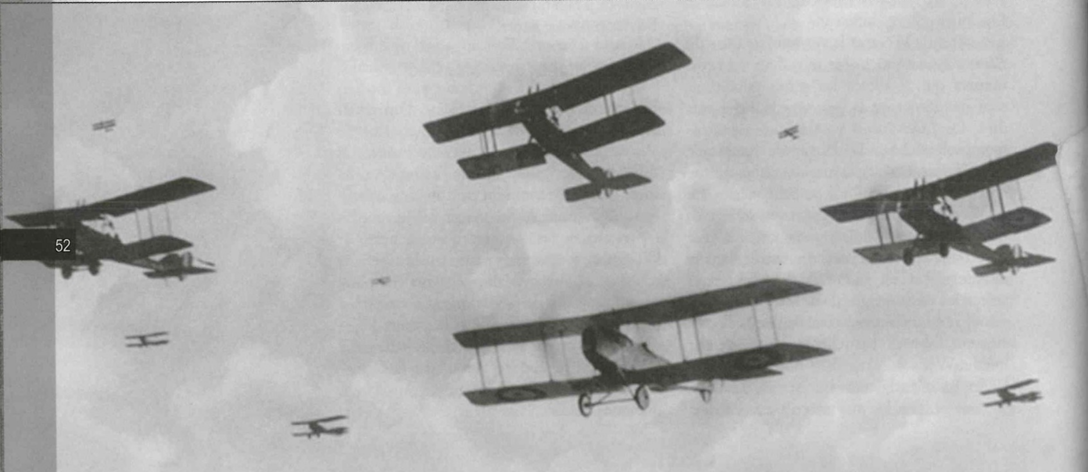
Manfred volera à bord de son avion personnel, un triplan Fokker Dr 1 noir. En théorie, il est démilitarisé et ne sert qu'à des démonstrations aériennes. En pratique, une caisse de « pièces de machines-outils » attend Manfred dans un entrepôt proche de la gare de l'Est. Elle contient tout le nécessaire pour remettre la mitrailleuse du Fokker en état de marche.

Sous un ciel sans fin

Quel que soit le nombre d'avions, la petite escadrille improvisée décolle de nuit, d'un champ discret, quelque part en région parisienne. Elle n'a pas besoin d'aller précisément là où Ferrier a quitté ce monde, même si, de l'avis de Manfred, cela pourrait aider. N'importe quel point du ciel fait l'affaire pour passer dans les limbes. Quelques syllabes murmurées, la dépense d'un Point de Magie, et les investigateurs se retrouvent suspendus dans le néant. La transition a été instantanée. Le ciel est rouge, parcouru de traînées noires qui ressemblent plus à des organes qu'à des nuages. La terre n'est nulle part en vue. Des créatures impossibles vaquent à leurs occupations, volant, flottant ou nageant dans l'air. Il fait chaud. L'air empeste les œufs pourris et l'ozone. La perte de SAN est de 3/1d10, mais elle ne sera pas forcément immédiate pour les pilotes, qui sont concentrés sur le vol. Vous leur ferez payer le tout à la sortie. En revanche, pour les passagers, c'est cash et tout de suite. N'oubliez pas les règles d'Aplomb !
Très vite, Ferrier sent leur présence et vient à la rencontre de ces intrus. De ce côté de l'univers, Ferrier et son avion ne font qu'un. L'ensemble ressemble encore à un biplan, et une silhouette humanoïde occupe toujours la position classique du pilote, entre les ailes, mais cette version de la *Foudre* évoque plus un gigantesque ptérodactyle mâtiné de gargouille gigerienne qu'un brave Nieuport. Ses mitrailleuses sont toujours là, en revanche, exactement aussi meurtrières que des vraies.

Ferrier a davantage confiance en lui dans le ciel, mais pas forcément au point d'engager la bataille contre une escadrille entière. Les investigateurs ne lui laisseront certainement pas le choix. C'est l'occasion d'un beau combat aérien ! Qu'ils aient deux avions (cas minimum, avec les deux Bréguets), quatre (si on y ajoute le *Vengeur* et le *Pégase*) ou cinq (avec le Fokker de Manfred), les investigateurs ont l'avantage du nombre et de la puissance de feu.
En revanche, Ferrier est beaucoup plus rapide et manœuvrable qu'eux. Il commence par s'en prendre aux pilotes qui ont fait les plus mauvaises marges à leur test de Pilotage. Son idée de les dégager du champ de bataille au plus vite, en prenant un minimum de risques, avant de se retourner contre les plus redoutables. S'il peut, il plonge pour attraper les pilotes abattus et dévorer leur âme.

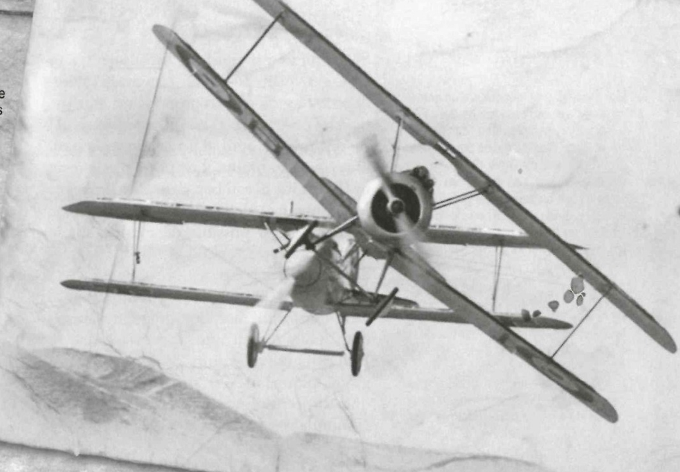
Il combat jusqu'à ce qu'il soit tombé à 20 en POU. À ce moment-là, il tente de prendre la fuite. Manfred ne le laisse pas s'échapper. Que font les investigateurs ?
Veillez à ce que tout le monde soit occupé pendant le combat. Les pilotes contrôlent leur machine, indiquent les manœuvres qu'ils comptent tenter, et tirent. Les deux SPAD et le Fokker ont des mitrailleuses synchronisées avec le mouvement de l'hélice. Elles ne tirent qu'en ligne droite. Les pilotes des Bréguets sont dotés de mitrailleuses montées sur affûts, moins précises mais qui leur donnent un champ d'action plus vaste. Les passagers des Bréguets ont peut-être aussi des mitrailleuses sur affût, mais leur rôle ne se limite pas au tir. Il leur incombe également de passer les chargeurs des mitrailleuses avant au pilote et de recharger leurs propres mitrailleuses (à bande).
Votre objectif est de mettre en scène un combat à grand spectacle comme on voit rarement à *L'Appel de Cthulhu*. Aidez-vous des règles et des suggestions de l'encadré *Combat aérien*, ci-contre, pour en faire une expérience mémorable !



Combat aérien

Les règles de *L'Appel de Cthulhu* sont muettes sur le sujet des affrontements aériens. Voici donc quelques suggestions pour vous aider à mettre en scène le combat final :

- **Initiative** : Qu'il y ait une ou deux personnes à bord de l'avion, les deux agissent en même temps. Basez-vous sur la DEX du pilote.
- **Actions** : Conservez les deux actions par round, mais le choix des actions est limité à Esquiver (avec un test de Pilotage), Manœuvre offensive, Manœuvre défensive, Décrocher du combat, Résoudre une complication, Tirer et Recharger.
- Une **Manœuvre offensive** permet de se placer dans une position favorable au tir, généralement derrière l'adversaire ou sous lui. Faites un test de Pilotage, modifié par la manœuvrabilité de l'avion et son état. Chaque niveau de réussite donne 5% de bonus au prochain tir.
- Une **Manœuvre défensive** permet de limiter les effets des Manœuvres offensives de l'adversaire. Faites un test de Pilotage, modifié par la manœuvrabilité de l'avion et son état. Chaque niveau de réussite donne 5% de bonus à la prochaine esquive.
- **Décrocher du combat** consiste à filer plein gaz le plus loin possible de l'affrontement, en espérant que l'adversaire ne vous poursuivra pas. Un simple test de Pilotage suffit, mais ensuite, il faut 1d3+1 rounds pour revenir dans la mêlée.
- **Résoudre une complication** permet de survivre aux difficultés imposées par l'environnement et le combat (voir plus loin).
- **Recharger** s'explique tout seul (voir p. 135 des règles). Il faut recharger les mitrailleuses tous les 1d3+3 tirs.
- **Tirer**. Normalement, un combat aérien se déroule à portée lointaine (entre 50 et 200 m). Se rapprocher est une manœuvre offensive. Les avions devraient être assez gros pour donner un bonus au Tir de 10%, mais ils sont aussi mobiles, ce qui annule ce bonus. Pour les personnages n'ayant aucune expérience du combat aérien, tirer sur un objet qui se déplace rapidement en étant soi-même à bord d'un avion impose un malus de 20%. Les mitrailleuses fixes des SPAD et du Fokker ne donnent ni bonus ni malus au Tir. Les mitrailleuses pivotantes des Bréguets imposent un malus de 10%. Tous les tirs de mitrailleuse sont considérés comme des Tirs nourris (p. 140 des règles), avec un test de DEX x3% au lieu d'Athlétisme pour s'assurer que la cible est touchée. Si elle l'est, son avion encaisse les dégâts d'1d3 balles. Toucher spécifiquement le pilote serait un Tir ajusté, mais dans le cas de Ferrier, il n'y a plus de différence entre le pilote et son avion. En revanche, Ferrier peut ajuster son tir.
- **Manoeuvrabilité** : Les Bréguets n'ont pas été conçus pour le combat aérien, et imposent un malus de -10% aux tests de Pilotage. Les deux SPAD sont des chasseurs modernes, qui donnent un bonus de 10%.

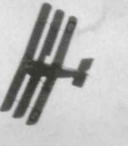


Enfin, le triplan Fokker de Manfred est une machine exceptionnelle, qui donne un bonus de 20% à son pilote… avec une petite contrepartie, voir *Complications*.

- **État de l'avion** : Les Bréguets ont 100 PdV. Les SPAD et le Fokker, plus légers, en ont 70. Par tranche de 10 PdV perdus, infligez 5% de malus aux tests de Pilotage.
- **Dégâts** : Les mitrailleuses des différents avions ont une cadence de 200 coups/minutes et infligent 2d6+4 de dégâts.
- **Complications** : *Le combat endommage les avions, et l'environnement des limbes est tout sauf normal. Piochez dans cette petite liste pour pimenter la bataille… et la rééquilibrer en faveur de l'un des deux camps, si vous en éprouvez le besoin.*
  - **Arme enrayée**. Les mitrailleuses des Bréguets s'enrayent sur un résultat de 96 à 00. Celles des SPAD et du Fokker sur un résultat de 98 à 00. Celles de Ferrier ne s'enrayent pas. Voir « Les pannes », p. 141 des règles.
  - **Réparations d'urgence**. En sacrifiant un round et en réussissant un test de Mécanique, il est possible de rendre des points de vie à l'avion (1d3 pour une réussite normale, 2d3 pour une réussite spéciale, 3d3 +3 pour une réussite critique… et -2d3 pour une maladresse). Bien sûr, avant de rafistoler une toile d'aile déchirée, il faut encore l'atteindre. Dans ce domaine, les Bréguets ont un net avantage sur les chasseurs. Leur passager peut aussi servir de mécanicien.

S'aventurer sur le fuselage ou les ailes nécessite d'être solidement encordé et de réussir des jets de DEX x3% pour ne pas plonger dans le vide.

  - **Des visiteurs**. Un groupe de créatures se prend d'intérêt pour l'avion. Selon vos besoins, il peut s'agir de « méduses » qui alourdissent l'appareil et gênent la visibilité du pilote (-10% au prochain test de Pilotage), « d'oiseaux » qui s'en prennent à la toile (-1d3 PdV pour l'avion), ou simplement d'un élément de décor.
  - **« Trous d'air »**. Les conditions atmosphériques des limbes n'ont rien à voir avec celles auxquelles les pilotes sont habitués. Il y a des poches « d'air dense » et d'autres « d'air faible ». Sans avertissement, l'avion ralentit ou perd brutalement de l'altitude, imposant un malus de 10 à 20% à la manœuvre en cours. La voilure complexe du Fokker le rend plus vulnérable à ce type de problème, ce malus est donc doublé pour Manfred. (Historiquement, les triplans Fokker avaient tendance à perdre leurs ailes supérieures à la moindre fausse manœuvre.) Ferrier a eu tout le temps de s'habituer aux conditions locales. Il est donc immunisé à ce genre de désagrément.
  - **Environnement toxique**. L'air des limbes est en gros respirable, même s'il sent le soufre ou les œufs pourris. Mais il existe aussi des zones de gaz toxiques plus ou moins visibles, qui imposent des tests d'Endurance aux humains. (« Je vais manœuvrer pour me cacher dans ce nuage jaune » est une mauvaise idée, vous risquez d'absorber du chlore.) En cas d'échec, choisissez ce qui arrive : la victime passe le round suivant à vomir ; la victime est étourdie et subit 10% de malus à son prochain test de Pilotage ; la victime étouffe et perd 1d3 Points de Vie ; l'avion traverse un banc de brume caustique et perd 1d6 Points de Vie.
  - **Les âmes de Ferrier le ralentissent**. Si Ferrier a déjà absorbé les âmes de certains de ses amis, il est possible qu'elles se manifestent. Un visage déformé apparaît sur la carlingue de son avion et hurle (ou crie des encouragements aux investigateurs). Ferrier perd sa prochaine action.





L'entourage

Ces pré-tirés sont tous dotés d'un **entourage**. Il s'agit de l'esquisse de deux PNJ « logiques » compte tenu du personnage. Ils ont plusieurs rôles possibles.

Le premier est de servir d'éléments de **couleur locale**. Les mettre en scène vous impose un peu de *role-play* supplémentaire, mais donne un peu plus de profondeur au décor dans lequel évoluent les investigateurs. Ils peuvent également servir de système d'alerte, sur le mode « j'ai une visite bizarre cet après-midi, quelqu'un a demandé après toi » Dans un monde qui ignore les téléphones portables et les répondeurs, avoir quelqu'un à la maison pour prendre les messages est une bénédiction.

Les joueurs peuvent tout à fait envisager de se servir de ces PNJ comme de **paires de bras supplémentaires**. « Je demande à ma secrétaire d'éplucher les journaux à la recherche d'informations sur Ferrier » est une demande tout à fait raisonnable, qui leur dégage du temps pour agir par ailleurs.

Attention toutefois, un entourage trop actif devient visible aux yeux des PNJ et se transforme en **cible**. Aucun des protagonistes de cette histoire n'est désireux de s'en prendre à un groupe cohérent et bien armé. En revanche, certains n'hésitent pas à s'attaquer à leurs proches, plus exposés

Enfin, les membres d'un entourage peuvent prendre le relais en cas de décès d'un investigateur, et servir de base à un **personnage de rechange**.

Si un pilote est mort ou inconscient, son passager peut toujours renvoyer l'avion dans le monde réel en prononçant le mantra et en dépensant 1 Point de Magie. Il se retrouve à bord d'un avion en chute libre, mais au moins, il ne passe pas le reste de l'éternité à tomber dans les limbes... Moyennant quelques tests d'Agilité et de Pilotage, il est possible de monter sur le fuselage, d'écarter le pilote inconscient et d'essayer de se poser.

Ferrier n'est pas indestructible. Il faudra sans doute un moment pour en venir à bout, mais tôt ou tard, il sera à court de POUvoir ou de Points de Vie et fera le grand plongeon. S'il survit, ce sera sous une forme diminuée, incapable d'affecter le monde réel dans les années à venir.

Conclusion

Les investigateurs devraient rentrer dans le monde réel blessés et traumatisés. Il est possible qu'ils aient subi des pertes. S'il est encore en vie, Manfred leur fait un signe de la main, puis met les gaz vers l'est. Il a visiblement prévu un autre terrain d'atterrissage. Lorsqu'ils se posent, ils découvrent que « Lothar Fusch » a également plié bagage. Les investigateurs les retrouveront peut-être un de ces jours, mais pas nécessairement dans leur camp.

Les espions allemands et le Bureau S finiront peut-être par réaliser que le rituel de Weiss n'a pas d'applications militaires, à moins de vouloir perdre des pilotes sans espoir de retour. La version développée par Manfred paraît plus prometteuse. Après tout, les avions quittent l'espace normal pour y revenir en ayant parcouru une distance entre les deux. Si Guillemot et Dieboldt s'en sont emparés, le Bureau S mènera des études sur la question, avant de conclure que les avantages, réels, ne tiennent pas la route face aux inconvénients. Le risque de démence chez les pilotes, la possibilité d'être attaqué par les résidents de « l'autre monde » et le manque de moyens d'estimer la distance parcourue dans les limbes sont des défauts rédhibitoires. Le dossier prendra la poussière dans un carton du fort de Vincennes jusqu'en juin 1940 (sera-t-il détruit avant que les Allemands n'entrent dans Paris, ou les nazis mettront-ils la main dessus ?).

Reste une petite complication entre Issy, Vaugirard, Montrouge et Châtillon. Que les investigateurs aient résolu ou non le problème de l'entité-spirale, elle a influencé l'avenir le long de son trajet. Dans le sud de Paris et en proche banlieue, les années et les décennies qui viennent seront marquées de petits incidents bizarres, rarement mortels, mais où figure un motif en spirale. Ils ne cesseront vraiment que bien après l'an 2000.

Sur le front des **récompenses**, comptez 1d10 pour avoir neutralisé Ferrier et 1d6 pour avoir renvoyé l'entité-spirale chez elle. Comptez également 1d3 point par victime potentielle de Ferrier qui en a réchappé.



Personnages pré-tirés

Si vous avez moins de cinq joueurs, sachez que Jules Esquier, Élisabeth Mesnier et la baronne de la Grangerie sont mieux reliés que les autres à certains des PNJ. Selon votre approche, cela peut être un avantage ou un inconvénient. De leur côté, Leroi et Masson apportent au groupe des talents qui seront certainement les bienvenus.

Jules Esquier

Qui suis-je ?

Je m'appelle Jules Esquier, j'ai 28 ans et je suis un pilote de chasse à la retraite. Ma carrière a été courte, de 1916 à 1918, mais mouvementée. J'ai descendu au moins sept avions allemands, j'ai été moi-même abattu une fois Je suis sorti de la guerre entier, avec un grade de lieutenant de réserve, une Médaille militaire qui impressionne les civils et un insatiable besoin d'action. La paix ne me réussit pas, il me faut de l'aventure !

Je sais bien que dit comme ça, cela donne l'impression que je suis un fou furieux qui ne rêve que de plaies et de bosses, mais ce n'est pas vrai. Si la guerre s'était limitée à des affrontements entre *gentlemen*, là-haut, avec des Allemands aussi corrects que nous, oui, peut-être que j'aimerais la guerre. L'ennui, c'est que les aviateurs ne comptaient même pas pour 1% des forces en présence, et que j'étais bien placé pour voir ce que les combats au sol faisaient au paysage. Pendant des mois, j'ai survolé des centaines de kilomètres de cratères boueux et de villes en ruine. La France est peuplée de veuves, d'orphelins et de mutilés. Si on peut éviter de remettre le couvert, ça ne serait pas plus mal.

Que vais-je faire ?

Dans l'immédiat, je me prépare à participer à une simulation de combat aérien avec **Vincent Ferrier**, un autre as de la Grande Guerre. Les démonstrations de vol comme celle-ci sont un moyen de tromper l'ennui. À plus long terme, je me verrai bien pilote d'essai chez un constructeur d'avions, mais je redoute la paperasse. Ou alors, partir aux colonies et ouvrir une petite ligne aérienne personnelle, si possible dans un coin agité

Pourquoi ?

Je participe à des meetings aériens parce qu'il faut bien manger et retrouver un peu de l'excitation du combat de temps en temps, même si c'est du chiqué.

Qui sont mes amis ?

Je n'ai jamais volé avec **Vincent Ferrier**, ce sera une première.

Élisabeth Mesnier, sa compagne, m'a interviewé il y a un an. Elle a l'air d'une gentille fille. En fait, l'heure que j'ai passée avec elle à lui raconter mes faits d'armes avait un goût de trop peu. Je prendrai volontiers plus de temps pour l'écouter raconter ses exploits ou ce qu'elle voudra. La seule chose qui m'embête là-dedans, c'est Ferrier. On ne fauche pas la copine d'un autre aviateur, ça ne se fait pas.

En parlant d'interview, j'ai passé une journée entière, le mois dernier, à discuter avec un certain **Michel Leroi**, que le ministère a chargé d'écrire un bouquin sur l'aviation dans la guerre. Contrairement aux journalistes, Leroi ne s'est pas contenté des anecdotes marrantes, il voulait des faits, des chiffres, des détails et il m'a envoyé un petit mot pour me dire qu'il avait besoin de « deux ou trois autres petites choses ». Je le verrai sans doute cet après-midi. Il était plutôt sympathique, et son projet peut donner quelque chose de très bien si on lui donne un coup de pouce.

Bernard Masson est un bon pote que j'avais perdu de vue depuis l'Armistice. Pendant les derniers mois de guerre, il a été le médecin de mon escadrille. Il m'a soigné pour quelques bobos. L'aviation l'intéressait. Je lui ai même donné quelques cours de pilotage, entre deux patrouilles. Il n'avait pas assez de réflexes pour faire un bon pilote de chasse, mais comme pilote civil, il avait tout ce qu'il faut. Je suis passé lui dire bonjour au poste de secours du terrain d'aviation. On doit prendre un verre ensemble ce midi.

En deux mots : Je suis un risque-tout rongé par l'ennui.

Équipement : Médaille militaire ; *Le Vengeur*, un SPAD XIII démilitarisé qui t'a suivi pendant toute la guerre.

Entourage : ***Marcel Dupont***, le mécano du *Vengeur* (22 ans, doué, t'admire) ; ***Georgette Grignolles***, ta logeuse et plus si affinités (42 ans, veuve de guerre inconsolable, mais qui souffre de la solitude).



Jules Esquier, pilote du Vengeur

APP	15	Prestance	75%
CON	13	Endurance	65%
DEX	15	Agilité	75%
FOR	12	Puissance	60%
TAI	13	Corpulence	65%
ÉDU	14	Connaissance	70%
INT	14	Intuition	70%
POU	13	Volonté	65%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	65
Aplomb	2

Compétences : ÉDU x30 et INT x15 points à répartir, soit 420 + 210 = 630 points. Piochez dans les compétences de Militaire, p. 85 des règles, en remplaçant l'Équitation par Pilotage (avions) et en y ajoutant Mécanique.

Armes : On ne devient pas un as sans un score élevé en Armes à feu (mitrailleuse). Par ailleurs, Esquier a certainement reçu une formation de base en combat rapproché pendant ses classes.



Élisabeth Mesnier

APP	15	Prestance	75%
CON	11	Endurance	55%
DEX	16	Agilité	80%
FOR	10	Puissance	50%
TAI	10	Corpulence	50%
ÉDU	15	Connaissance	75%
INT	14	Intuition	70%
POU	13	Volonté	65%

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	65
Aplomb	1

Compétences : ÉDU x30 et INT x15 points à répartir, soit 450 + 210 = 670 points, à piocher dans les compétences de Dilettante, de Journaliste et éventuellement de Baroudeur (respectivement pp. 79, 83 et 77 des règles). Un score décent en Pilotage fait partie de l'image médiatique du personnage.

Armes : Une aventurière est censée savoir se battre. Est-ce vraiment le cas ? Élisabeth a certainement pris quelques leçons de tir

Élisabeth Mesnier

Qui suis-je ?

J'ai 22 ans. Tout le monde est d'accord là-dessus, ça ne devient compliqué qu'ensuite. D'après les journaux, je m'appelle Élisabeth Mesnier. Je suis la fille illégitime d'un diplomate français et de la concubine du pacha turc de Beyrouth. Enlevée au harem à l'âge de deux jours, élevée dans les montagnes du Liban par une gouvernante chrétienne, j'aurai rendu « des services à la France » dans la région à la fin de la guerre (les détails changent d'article en article). Je suis aussi une tireuse d'élite, une pilote d'avion confirmée, je me prépare pour un tour de France en avion, à moins que ce ne soit pour une chasse au lion en Afrique.
Il ne faut pas croire ce qu'on lit dans les journaux.
En réalité, je m'appelle Marceline Riou. Papa est gratte-papier dans l'administration du port de Quimper. Maman n'est jamais sortie de sa Bretagne et moi, j'ai grandi dans un pensionnat catholique étouffant. J'ai fugué le lendemain de l'Armistice, pour faire carrière à Paris. Bizarrement, je m'en suis très bien tirée. J'ai eu deux mois difficiles, puis j'ai rencontré Theodore Van Berckel. Ensemble, nous avons mis l'histoire d'Élisabeth au point. Mi-1919, j'ai fait mes débuts, jouant « mon propre rôle » dans un (très mauvais) film racontant les exploits d'Élisabeth. Ensuite, tout s'est enchaîné. Je suis célèbre, tous les hommes sont à mes pieds, bref, je m'amuse !

Que vais-je faire ?

Je participe au meeting aérien d'Issy-les-Moulineaux, et plus précisément au numéro de voltige les yeux bandés, qui aura lieu juste après le faux combat aérien. Ce sera le clou du spectacle. Je me prépare depuis un mois. Tout devrait bien se passer. Il le faut. Il est trop tard pour reculer, de toute façon.

Pourquoi ?

Je ne suis pas idiote. J'ai bien conscience d'être un produit périssable. À moins d'accomplir de véritables exploits, « Élisabeth » disparaîtra de l'actualité dans quelques mois. À ce moment-là, je n'aurai plus qu'à épouser un notaire et à aller m'enterrer à Brive-la-Gaillarde ou dans un autre trou de province. Donc, dans un premier temps, je dois accomplir des exploits, même dangereux. Ensuite je me suis découvert un petit talent pour l'écriture, je pourrai certainement me faire une place dans la presse. Ou alors, je deviendrai actrice. Paris m'appartient !

Qui sont mes amis ?

Pour la presse, je suis la compagne de **Vincent Ferrier**. Nous avons effectivement été amants pendant quelques mois, début 1920. Nous nous sommes vite rendu compte que c'était une erreur, mais Theodore, notre agent, a insisté pour que nous continuions à nous afficher ensemble, pour la presse. Vincent paraît dominateur, voire brutal, mais c'est surtout un gamin paumé dans un monde qu'il a du mal à comprendre. Je crois que je l'aime encore. Un peu. Vincent m'a vite remplacé, par une marquise légèrement usagée, Mme de Havrecourt. Il m'a dit un jour que quelque part, il y a une Mme Ferrier, épousée et abandonnée avant la guerre. Je crois même qu'elle s'appelle Sophie
Théodore Van Berckel est notre agent, à Vincent et moi. Au début, il a essayé de me séduire, mais il fait partie de ces hommes reposants pour qui « non » est une réponse. C'est un escroc, il faudra que je m'en détache, mais pour l'instant, je profite de son carnet d'adresses. En échange, il me fauche de 50% de mes cachets.
Il y a quelques mois, j'ai interviewé **Jules Esquier**, qui sera le partenaire de Vincent lors du combat aérien, pour une série d'articles sur les aviateurs. Sympathique, souriant, pas trop imbu de lui-même. Bref, un type bien. J'espère que Vincent ne va pas trop le faire enrager.
J'ai été saluer la **baronne de la Grangerie** dans les tribunes, tout à l'heure. Nous nous sommes rencontrées à une soirée mondaine, il y a deux mois. Elle fait partie du comité d'organisation du gala de charité qui suivra le meeting aérien. Excentrique, forte en gueule, du genre à ne faire que ce qui lui plaît comme ça lui plaît... on dirait moi, en vieille et riche. Je l'aime bien, et qui sait, peut-être qu'un jour j'aurai besoin de sponsors pour quelque chose ?
J'ai aussi aperçu le **docteur Masson** au poste de secours. Je le connais peu, mais nous avons passé notre brevet de pilote sur ce même terrain, début 1920. À force de se croiser, nous avons fini par échanger quelques mots, forcément.

En deux mots : Je suis une menteuse, mais j'essaye de garder la tête froide.

Équipement : Beaucoup de culot ; le *Pégase*, un SPAD XIII démilitarisé aux ailes blanches, que Théodore t'a procuré il y a un an ; des carnets de notes.

Entourage : ***René Civran***, le mécano du *Pégase* (20 ans, pas très doué mais follement amoureux de toi) ; ***Henriette Vaud***, ta bonne (22 ans, Parisienne poussée sur le pavé, rigolote et pas naïve pour deux sous).

Baronne Noémie de la Grangerie

Qui suis-je ?

Je m'appelle Noémie de la Grangerie, née de Rennedon. J'ai 53 ans. Je suis issue d'une longue lignée de monarchistes bornés (eux préfèrent se dire « fidèles »). Vers 1890, j'étais l'un des plus beaux partis de Paris. J'ai épousé Hector de la Grangerie qui, dans mon milieu, passait pour un dangereux excité. Pensez donc, il osait dire que la République était là pour rester ! Hector était diplomate. Avant la guerre, nous avons beaucoup voyagé, lui et moi. L'Europe, d'abord, puis le Siam et le Japon, une année magique aux Indes Mon mari m'a donné deux fils, une fille et de longues années de bonheur, avant de mourir bêtement de la grippe espagnole en 1919. C'est bien le seul chagrin qu'il m'ait fait en presque trente ans de mariage.

Maintenant que je suis veuve, normalement, il ne me resterait plus qu'à décliner doucement dans mon château en Sologne, m'ennuyant un peu plus chaque année, tournant dévote et mourant de vieillesse vers 1940. Pas question !

Je suis encore en pleine forme. Pour l'instant, je suis revenue à la vie mondaine, mais elle m'ennuie. J'ai envie de faire quelque chose, mais quoi ?

Que vais-je faire ?

Pour l'instant, j'assiste à une démonstration aérienne sur le terrain d'Issy-les-Moulineaux. Je suis l'une des marraines du gala de la Chaise vide, qui doit le conclure, dans la soirée. Ce sera rasoir au possible, mais si cela peut aider de pauvres gens à s'en sortir, je peux bien m'ennuyer pendant quelques heures.

Pourquoi ?

Obligation mondaine, comme je le disais. Et puis, l'aviation m'intéresse. Passer un brevet de pilote pourrait être amusant, non ? Rien que pour voir la tête de mes enfants, je crois que ça vaudrait la peine d'essayer. Je les entends déjà « Vous n'y pensez pas, mère ? » Eh bien si, mes chéris, maman y pense ! À moins que je ne trouve autre chose d'aussi intéressant

Qui sont mes amis ?

Je connais de nom l'un des pilotes, un certain **Vincent Ferrier**. Pas pour ses exploits dans le ciel, cela dit, ou alors le septième : il se trouve que l'hiver dernier, il a été l'amant de ma soeur cadette, **la marquise Louise de Havrecourt**. Cela fait de lui mon beau-frère par la cuisse gauche, disons. J'aurai sûrement l'occasion de lui serrer la main pendant le gala. Pure curiosité, bien sûr, je n'ai aucune envie de manger les restes de Louise. Ma vie sentimentale est d'ailleurs tout à fait calme depuis la mort de mon mari !

J'ai eu l'occasion de rencontrer deux ou trois fois la petite **Élisabeth Mesnier**, qui est la compagne officielle de Ferrier. Elle est venue me serrer la main dans les tribunes avant le début du meeting. Futée comme tout, cette petite, mais je veux bien être pendue si ce que les journaux racontent à son sujet est vrai. Bah ! À vingt ans, elle a encore bien le temps d'en accomplir, des exploits !

Pour le moment, je bavarde dans les tribunes avec **Michel Leroi**, un jeune homme très gentil, mais affreusement sérieux, que le ministère a chargé d'écrire un livre sur l'aviation pendant la guerre. Je suis sûre qu'il fera ça très bien, mais ce n'est pas l'homme le plus spirituel de la terre.

En deux mots : Je suis une aristocrate honorable, avec un cœur d'or, mais aucune patience pour les conventions.

Équipement : Appartement luxueux dans le XVIe arrondissement, grosse Hispano-Suiza avec chauffeur, compte en banque bien garni.

Entourage : ***Louise***, ta fille (28 ans, une veuve de guerre éplorée à qui tu cherches des distractions), ***Antoinette d'Antignac***, ta secrétaire (45 ans, une lointaine cousine que tu as sauvée de la misère et dont le sens de l'organisation ne cesse de t'épater).



Baronne Noémie de la Grangerie

APP	12	Prestance	60%
CON	15	Endurance	75%
DEX	13	Agilité	65%
FOR	11	Puissance	55%
TAI	11	Corpulence	55%
ÉDU	14	Connaissance	70%
INT	15	Intuition	75%
POU	15	Volonté	75%

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	75
Aplomb	1

Compétences : ÉDU x30 et INT x15 points à répartir, soit 420 + 225 = 645 points. La baronne est une Dilettante (p. 79 des règles) avec un passé de Baroudeuse (p. 77).

Armes : Un score décent en Fusils de chasse est envisageable. La baronne vient d'un milieu où l'on a la chasse dans le sang et son passé lui a donné l'occasion de mettre quelques grosses bêtes à son palmarès. Les armes de poing sont également possibles.



Michel Leroi

APP	11	Prestance	55%
CON	12	Endurance	60%
DEX	14	Agilité	70%
FOR	13	Puissance	65%
TAI	15	Corpulence	65%
ÉDU	18	Connaissance	90%
INT	16	Intuition	80%
POU	14	Volonté	70%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	70
Aplomb	2

Compétences : ÉDU x30 et INT x15 points à répartir, soit 540 + 240 = 780 points. Michel est un Journaliste, avec un passé de Militaire (pp. 83 et 85 des règles).

Armes : Ancien combattant formé au maniement des armes, même s'il n'a plus tiré un coup de feu depuis 1915.

Michel Leroi

Qui suis-je ?

Je m'appelle Michel Leroi. J'ai 26 ans. Je suis originaire de Lille. J'ai grandi dans un milieu modeste, sans rien de particulier. Je me destinais à reprendre le magasin familial, mais la guerre a tout changé.

Au début de la guerre, j'ai servi dans l'infanterie. Grièvement blessé en juillet 1915, je me suis retrouvé à l'hôpital pendant plusieurs mois, en attendant d'être réformé. La période aurait pu être ennuyeuse, mais je l'ai mise à profit pour écrire l'histoire de « ma » guerre. À ma grande surprise, il s'est trouvé un journaliste pour lire mon manuscrit. Il en a tiré la matière d'une série d'articles. Nous sommes restés en contact, il m'a appris quelques trucs, puis m'a pistonné. Début 1916, j'étais devenu correspondant de guerre.

On dit qu'il y a deux sortes de journalistes sur le front, ceux qui suivent les consignes des militaires et les autres. J'appartenais à la seconde catégorie, mais j'ai toujours pris soin de ne jamais franchir la ligne rouge. Agacer les militaires, soit, divulguer des informations vraiment confidentielles, non.

Tout au long de la guerre, je suis resté à l'écart du « bourrage de crâne » orchestré par l'état-major et le gouvernement, et de son corollaire, l'hystérie anti-allemande. J'ai eu l'occasion d'interviewer des prisonniers de guerre allemands. Tous ces Dieter et ces Hermann ne m'ont jamais paru très différents des Didier et des Armand qui servaient dans notre camp. Cela dit, je reste inquiet pour l'avenir. Il faut absolument empêcher l'Allemagne de préparer la Revanche comme nous l'avons fait après la guerre de 1870. Si c'est nous qui avions été battus, accepterions-nous la défaite ?

À l'Armistice, j'avais une petite réputation de journaliste et j'étais bien vu au ministère de la Guerre. Cela m'a valu, au début de l'année, une commande prestigieuse et bien payée : je suis censé rédiger avant le 1er septembre une *Histoire des ailes françaises*. Elle sera publiée par le bureau de presse du ministère. L'idée est de mettre l'accent sur l'héroïsme des aviateurs, les triomphes de la technologie française, et ainsi de suite. Propagande ? Certainement, mais tant qu'à en faire, autant qu'elle soit bien faite. Le manuscrit avance bien.

Que vais-je faire ?

Pour l'instant, assister à une démonstration aérienne. Plus tard dans la journée, ou pendant le gala de charité qui suivra, je veux interviewer Vincent Ferrier, l'un des as que j'ai pas encore eu l'occasion de voir.

Pourquoi ?

« Correspondant de guerre », c'est bien tant qu'il y a une guerre. En temps de paix, c'est un métier qui implique de voyager au bout du monde, dans des endroits où personne ne parle français et où les journalistes risquent de prendre une balle perdue. Il y a des gens qui font ça très bien, mais ce n'est pas mon truc. À terme, j'ai l'intention d'écrire d'autres livres sur cette guerre, si possible sans militaires pour me dicter ma ligne éditoriale. Cette *Histoire* sera un premier galop d'essai.

Qui sont mes amis ?

J'ai essayé d'approcher **Vincent Ferrier** en janvier, mais il n'a jamais répondu à mes lettres. Ce gala est l'occasion de le voir en direct et de prendre rendez-vous avec lui pour un long entretien.

Lorsque j'ai commencé à interroger d'anciens as, j'ai passé une journée très intéressante avec **Jules Esquier**. Il est carré, bien informé et ravi de partager ses connaissances. Il faut que je repasse le voir dans la journée pour lui demander quelques précisions, mais rien de fondamental.

Pour l'instant, je suis dans les tribunes, en train de discuter avec ma voisine, la **baronne de la Grangerie**, une aristocrate plus toute jeune qui ne s'intéresse pas vraiment à l'aéronautique, mais qui siège au comité qui a organisé le gala. J'ai bien peur de l'ennuyer. Je ne suis pas très doué pour les conversations mondaines.

J'ai appris par hasard que **Dr Masson**, qui est de permanence au poste de secours du meeting, était autrefois médecin d'une escadrille de chasse. Je n'avais pas pensé à la perspective médicale, j'ai pris note d'aller le voir. Son témoignage ne fera pas un chapitre, mais je peux sûrement en tirer quelques notes intéressantes.

En deux mots. Je suis un survivant convaincu d'avoir eu de la chance, bien décidé à ne pas s'exposer à nouveau mais je sais que sous mes dehors pépères, mes vieux réflexes sont encore là.

Équipement : Carnets, stylos, lettre d'accréditation du ministère, machine à écrire et documentation.

Entourage : *Claire Langlois*, ta secrétaire/documentaliste (25 ans, professionnelle et efficace, mais tu la soupçonnes d'être un peu amoureuse de toi) ; *Henri*, ton frère cadet monté à Paris poursuivre ses études de droit, qui campe dans ta chambre d'amis (22 ans, enthousiaste, fêtard et pas très appliqué).

Docteur Bernard Masson

Qui suis-je ?

Je m'appelle Bernard Masson. J'ai 32 ans. Issu d'une famille bourgeoise, sans rien de particulier, ma vie a été lisse et facile jusqu'en août 14. Lorsque j'ai été mobilisé, il me restait une année d'études avant de finir ma médecine. Je me suis battu dans l'infanterie, j'ai connu les tranchées, puis j'ai été versé dans le Service de Santé. J'ai passé de longs mois à recoudre de pauvres types plus ou moins abîmés. Début 1917, je me suis retrouvé affecté à un aérodrome militaire. J'ai changé plusieurs fois d'escadrille, mais j'ai plus quitté les « volants ». Le service était un peu moins épuisant. Cela m'a permis d'achever ma thèse sur les traumatismes de la face et de prendre des leçons de pilotage avec les meilleurs. Au début, c'était une curiosité, c'est devenu une passion. J'ai fini par passer mon brevet de pilote après la guerre, début 1920. Je n'ai pas les moyens de me payer un avion, juste quelques heures de vol de temps en temps.

J'ai bien aimé la guerre. J'ai conscience que ce n'est pas une opinion très populaire, mais quand on prend le temps d'y réfléchir, quel fabuleux catalyseur de progrès ! En 1914, les avions étaient des jouets pour dilettantes. Quatre ans plus tard, ils sont l'un des visages de l'avenir. Un jour, on prendra l'avion pour de lointaines capitales comme on prend le train. Même chose pour la chirurgie, la guerre a débouché sur des avancées formidables qui, sans elle, auraient mis une génération ou deux à apparaître. Bien sûr, le prix à payer a été lourd, mais je continue à penser que les pacifistes et autres mutins de 1917 insultent le sacrifice d'un million quatre cent mille braves soldats tués à l'ennemi.

Je ne suis pas insensible aux misères humaines, cela dit. J'ai repris un cabinet à Issy-les-Moulineaux. Mes parents auraient préféré que je m'installe près de chez eux, en Picardie. La clientèle d'Issy n'est pas bien riche, mais la ville est étroitement liée à l'histoire de l'aviation, et cela me permet de rester en contact avec ma passion. Les ouvriers sont, pour la plupart, de braves gens. Je consacre une journée par semaine à un dispensaire pour ceux qui n'ont vraiment pas les moyens de payer une consultation.

Que vais-je faire ?

Je suis responsable du poste de secours du meeting aérien. C'est une chaude journée, il faut s'attendre à ce qu'un ou deux spectateurs tournent de l'oeil. Je me suis également fait inviter au gala de bienfaisance qui conclura la journée. Ce sera l'occasion de revoir de vieux copains.

Pourquoi ?

J'aime l'idée de voler, de défier la gravité, de partir au loin d'un seul coup d'aile et toute poésie mise à part, je suis également sensible aux prouesses mécaniques qui rendent tout cela possible.

Qui sont mes amis ?

Jules Esquier a fait partie de mes « clients » pendant la guerre. Rien de trop grave, une petite fracture ou deux après des atterrissages un peu rudes. Nous avons sympathisé, bu pas mal de bières au mess des officiers, et c'est lui qui m'a donné mes premières leçons de pilotage. Il doit participer à un combat simulé en fin de matinée, mais après, j'espère bien que nous aurons l'occasion de prendre un verre ensemble.

J'ai aperçu **Élisabeth Mesnier** tout à l'heure. Je ne la connais pas bien, mais nous avons passé notre brevet de pilote à peu près en même temps, sur ce même aérodrome. Du coup, il nous est arrivé d'échanger quelques mots. Je ne sais pas si elle a accompli tout ce que prétend la presse, mais elle est absolument charmante !

J'ai aussi eu l'occasion de soigner son petit ami, **Vincent Ferrier**, pendant la guerre. Si ma mémoire est bonne, je lui ai réparé la jambe en 1917. C'est un as réputé, mais il avait mauvaise réputation parmi les pilotes de son escadrille. La tête près du bonnet, prompt à jouer des poings... pas le genre de type que je voudrais voir avec Élisabeth, si j'avais mon mot à dire.

En deux mots. Je suis un passionné qui croit au progrès, assez naïf pour ne pas trop me soucier de ses conséquences.

Équipement : Petit matériel médical au poste de secours, brevet de pilote, numéro d'avril de *L'Aviation populaire* pour meubler les temps morts de la journée.

Entourage : ***Odette Cousin***, infirmière du dispensaire d'Issy (32 ans, juste une amie pour l'instant) ; ***Mathias Belhomme***, instructeur au terrain d'aviation (26 ans, débrouillard, devenu un ami).



Docteur Bernard Masson

APP	13	Prestance	65%
CON	12	Endurance	60%
DEX	12	Agilité	60%
FOR	13	Puissance	65%
TAI	12	Corpulence	60%
ÉDU	18	Connaissance	90%
INT	17	Intuition	85%
POU	14	Volonté	70%

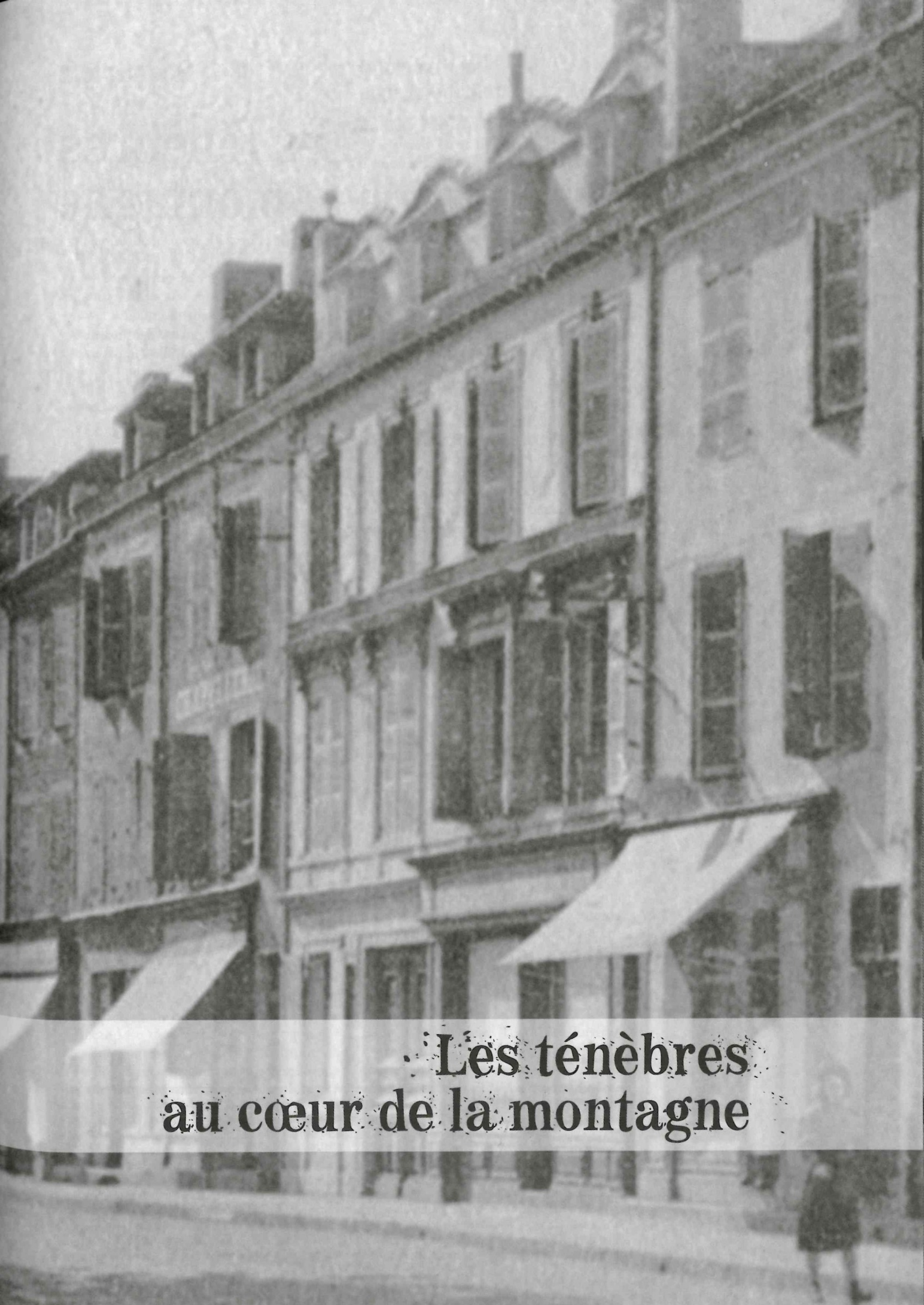
Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	70
Aplomb	1

Compétences : ÉDU x30 et INT x15 points à répartir, soit 540 + 255 = 795 points. Bernard est Médecin (p. 84) avec un passé de Militaire (p. 85). Le Pilotage fait partie de ses centres d'intérêt.

Armes : Ancien militaire, Bernard n'a pas combattu directement, mais il a quand même reçu un entraînement au tir.


INTERDIT
PATISSERIE



Les ténèbres au cœur de la montagne

Les ténèbres au cœur de la montagne

Un scénario pour *L'Appel de Cthulhu*

Partis à la recherche d'un groupe de chasseurs disparus, les investigateurs découvrent que l'Auvergne rurale peut être aussi dangereuse que les pires coins de Nouvelle-Angleterre.

En quelques mots...

Les investigateurs descendent dans le Cantal pour découvrir ce qui est arrivé à un écrivain, Étienne Martignac, et à trois de ses amis. Le quatuor a disparu lors d'une partie de chasse. Martignac vient tout juste de refaire surface. Il a perdu la raison. Ses amis sont toujours portés manquants. Tous quatre ont été attaqués par des hommes-serpents dégénérés vivant sous les montagnes d'Auvergne.

Implication des investigateurs

Si vous utilisez les personnages pré-tirés, les investigateurs sont tous des proches des disparus et ont tous de bonnes raisons de faire la lumière sur leur sort.

Enjeux & Récompenses

- **Comprendre ce qui s'est passé.** S'ils ne sont pas efficaces, il n'est pas sûr que les investigateurs aient toutes les cartes en main lorsqu'Ophélie et Marthe commenceront à prendre des contre-mesures pour se débarrasser d'eux.
- **Sauver les disparus.** Ce ne sera pas forcément simple, dans la mesure où Martignac est fou et où ses deux amis survivants sont dispersés entre le repaire d'Ophélie et celui des hommes-serpents. Dans les deux cas, la diplomatie fonctionnera sans doute mieux que la force.
- **Aller au bout d'eux-mêmes.** Les personnages pré-tirés proposés p. 101 à 105 ont été construits pour générer du conflit, surtout si vous utilisez le système optionnel proposé p. 99 dans l'encadré *Souillure reptilienne*.

Ambiance

Ce scénario est conçu pour être joué en mode « Horreur lovecraftienne ». Il commence lentement, par la découverte d'un petit village tout à fait banal, peuplé de gens ordinaires. Ne négligez pas cette phase. Pensez « Agatha Christie », voire « Claude Chabrol ». Plus vous ferez ressentir l'ambiance rurale, plus vous détaillerez les personnages non-joueurs, plus ce qui suivra devrait secouer le groupe. Certaines « impasses » ont été spécifiquement prévues pour les joueurs qui laisseraient leurs réflexes d'investigateurs prendre le pas sur leur bon sens.

Ensuite, la tension commence à monter avec la découverte du cadavre de l'un des chasseurs, la menace des hommes-serpents se fait plus nette... À partir du moment où ils se manifestent, le groupe entre dans quelque chose de plus physique, de plus violent. Il est tout à fait possible de rester là-dessus, mais vous pouvez aussi choisir de prendre un nouveau virage. Une fois que les investigateurs auront pris la mesure de leur ennemi et compris les motivations d'Ophélie, vous avez la possibilité d'ouvrir l'aventure vers une forme d'horreur plus insidieuse, plus psychologique. Qui est monstrueux ? Qui est humain ?

Les encadrés Notes de mise en scène, p. 63, Racisme ou ophiophobie, p. 98, et Souillure reptilienne, p. 99, vous offrent une panoplie d'options et d'outils pour adapter l'histoire à votre manière de jouer. Lisez-les attentivement.

À l'affiche

Étienne Martignac

Un jeune homme banal, rêvant d'être le Zola de l'après-guerre, que la malchance et la génétique ont condamné à jouer un rôle dans les plans d'une femme-serpent.

Ophélie Corvin

Une femme-serpent hybride, qui peut passer pour humaine avec un minimum de déguisement. Elle n'est pas activement maléfique et veut surtout étudier ses cousins dégénérés qui vivent sous les montagnes.

Marthe Fasquelle

Une sorcière autoproclamée, sans pouvoirs, qui croit servir Satan en servant Ophélie. Elle est jeune, séduisante, et bien décidée à empêcher les investigateurs de parvenir à la vérité.

Ssslilsss

Le chaman des hommes-serpents dégénérés qui vivent sous le Puy-aux-Fées se méfie d'Ophélie et plus encore des humains. Pour l'instant, il se laisse porter par les événements, mais tôt ou tard, il passera à l'action.

FICHE TECHNIQUE



Investigation	●●●●●
Action	●●●○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Eprouvé
Durée estimée	x6
Nombre de joueurs (pré-tirés)	Prétirés
Époque	1923

Prologue

Introduction des investigateurs

Gare de Saint-Flour, Auvergne, samedi 6 octobre 1923, 19h30. Les investigateurs débarquent après douze heures de trajet entre Paris-gare de Lyon et cette petite sous-préfecture du Cantal. Ils sont abrutis par le voyage, il fait gris, et la ville elle-même n'est pas particulièrement riante. Pour aujourd'hui, ils n'auront que le temps de trouver un hôtel, de dîner et d'enchaîner sur une nuit de sommeil réparateur. L'enquête attendra le lendemain.

Que font-ils là? Ils s'intéressent au sort d'Étienne Martignac et de ses amis. Martignac, un jeune écrivain prometteur, avait loué une villa pour l'été dans la petite ville voisine de Vionnes. Son idée était de profiter du bon air, de faire de longues marches dans la journée et surtout, d'écrire. À en juger par ses lettres à Jeanne et Annette, sa sœur et sa fiancée, tout s'est passé comme prévu. Mi-septembre, il avait suffisamment avancé dans son roman pour recevoir trois amis, William Garnett, Marcel Signel et René Leclercq. La retraite littéraire devait se transformer en une quinzaine de jours de vacances et les balades en joyeuses parties de chasse. C'était la théorie, en tout cas.

Martignac et ses amis n'ont plus donné signe de vie après le 25 septembre. Le 27, Amélie Legros, la femme de ménage de l'écrivain, a prévenu les gendarmes de leur disparition. Des battues quotidiennes ont été organisées entre le 28 septembre et le 2 octobre, couvrant un territoire de plus en plus large. Elles sont restées infructueuses. Le temps, inhabituellement froid et humide, a compliqué la tâche des secours. Le 4 octobre, vers 2 heures du matin, Martignac a frappé à la porte de la ferme de ses voisins, les Gaubert. Nu et grièvement blessé, il était en pleine crise de panique, allant jusqu'à agresser les gendarmes qui venaient le conduire à l'hôpital de Saint-Flour. Il y entame une convalescence qui s'annonce longue et difficile.

Si vous utilisez les investigateurs pré-tirés fournis à la fin de ce scénario, le groupe se compose de proches de Martignac et des autres disparus. Prenez le temps de les lire dès à présent. Si vous préférez vous passer d'eux, ces mêmes proches ont engagé un détective privé pour comprendre ce qui s'est passé... à moins que l'un des personnages ne soit journaliste et que son rédac-chef ne le mettre sur l'affaire... ou que l'un des médecins de l'hôpital de Saint-Flour ne soit plus curieux que la moyenne. Bref, ce qui compte, c'est qu'ils soient à pied d'œuvre le dimanche 7 octobre au matin.

Informations pour le Gardien

Étienne Martignac est exactement ce qu'il paraît être: un jeune écrivain plein d'ambition. Ses invités étaient tout aussi ordinaires que lui. Le problème réside dans le voisinage... Comme dans beaucoup de régions sauvages et surtout géologiquement anciennes d'Europe, l'Auvergne a abrité une population d'hommes-serpents, il y a des dizaines de milliers d'années. Comme partout ailleurs, la race a dégénéré. Des croisements avec des humains primitifs ont donné naissance à un « petit peuple » hybride dont la mémoire populaire a gardé des traces très déformées. Jusqu'à l'année dernière, la colonie la plus proche de Vionnes végétait dans le calme et l'obscurité des tunnels qui sillonnent le Puy-aux-Fées, la montagne qui domine le village.

Début 1922, une certaine Ophélie Corbin, une jeune veuve de guerre, a loué une maison à Vionnes. On la voit peu en ville, l'essentiel de ses interactions avec le monde extérieur étant assuré par une dame de compagnie nommée Marthe Fasquelle. En réalité, Ophélie est un hybride d'homme-serpent. Elle est loin d'être aussi monstrueuse ou redoutable que ses lointains ancêtres, mais elle est plus proche d'eux que les gnomes écailleux qui vivent sous les collines. Quant à Marthe, c'est une demi-folle persuadée de servir Satan...

Ophélie n'est pas spécialement maléfique ou initiée au Mythe de Cthulhu, mais, de par sa nature même, elle est sensible à certaines forces. Depuis des années, elle a entrepris de retrouver autant de colonies d'hommes-serpents que possible, avec l'espoir, un jour, de les fédérer. Forte d'une longue pratique, elle a vite trouvé ses cousins du Puy-aux-Fées. Elle a pris de l'ascendant sur Ssslilsss, leur chaman, lui a appris quelques mots de français afin de mieux communiquer avec lui, et l'a poussé à interagir un peu plus avec le monde extérieur. Les hommes-serpents sont restés raisonnables, se contentant de voler ou de tuer quelques moutons et de capturer un jeune berger, Rémi Sabatier, au printemps 1922. Sans Martignac, les choses en seraient restées là.

L'écriture d'un livre laisse des loisirs, et notre auteur s'est forcément retrouvé en contact avec la « bonne société » des alentours. Sans même le vouloir, il a éveillé l'intérêt d'Ophélie. À d'innombrables générations en arrière, il a quelques gouttes de sang reptilien, lui aussi. Rien de visible à la surface, bien entendu, mais l'un des dons d'Ophélie est de sentir ce genre d'individus. Martignac a poliment ignoré Ophélie, mais celle-ci ne s'est pas découragée. René Leclercq, l'un de ses amis, s'est laissé séduire par Marthe. Il lui a parlé de

Variations

Et si... je n'ai pas envie de jouer en France?
Ce scénario peut tout aussi bien se dérouler en Écosse, en Irlande, au pays de Galles, en Europe centrale ou dans le coin nord-est des États-Unis, entre le Maine et le Vermont. Changez les noms, décidez que les disparus voulaient chasser la grouse en Écosse ou l'élan en Amérique plutôt que la perdrix en Auvergne, et le tour est joué!

Et si... je n'ai pas envie de me servir des pré-tirés?
Dans ce cas, vous aurez besoin d'un prétexte pour intéresser vos personnages habituels à cette histoire. Des solutions sont présentées au paragraphe *Introduction des investigateurs*. Si vous avez des Américains ou des Britanniques dans le groupe, insistez sur les problèmes de langue. Personne à Vionnes ne parle anglais, et même à Saint-Flour, les anglophones se comptent sur les doigts d'une main.

Et si... je n'ai pas envie de jouer dans les années vingt?
Cette histoire peut fonctionner à peu près telle quelle de 1820 à 1950, avec juste des changements cosmétiques dans un décor qui bouge peu. Avant la Première guerre mondiale, Boris Alexandrovitch, le Russe blanc, sera plutôt un aristocrate polonais en exil. Après les années 50, la mise en scène de cette aventure devient un peu plus délicate, dans la mesure où les communications s'améliorent, tout comme l'efficacité de la police et celle des médias. Dans les années 2000, Vionne est encore plus dépeuplé que dans les années vingt. Boris Alexandrovitch devient un exilé serbe ou quelque chose du même ordre. Remplacez la femme de ménage inquiète par un silence prolongé sur Internet.

Notes de mise en scène

Même si ce scénario se rattache clairement à la tradition de l'horreur lovecraftienne, vous avez plusieurs manières le mettre en scène:

- **Lovecraftien classique**. Insistez sur le paysage désolé, les cercles de pierres qui se dressent là de toute éternité, le froid, le sentiment d'être coupé de la civilisation, les indigènes antipathiques... Tout doit tendre vers une horreur cérébrale, *allusive*. Surtout, ne soyez pas clinique lorsque vous décrirez les blessures des victimes, parlez juste de « plaies horribles » et étendez-vous sur ce que leur vision fait *ressentir* aux investigateurs. Même chose lorsque les monstres feront leur apparition, laissez tomber les chiffres autant que possible, parlez de grouillement impie, de monstruosités blasphématoires, et ainsi de suite.
- **Variante howardienne**. Les personnages de Robert E. Howard sont beaucoup moins cérébraux et beaucoup plus actifs que ceux de Lovecraft. Vous pouvez vous permettre des descriptions plus sanglantes, des monstres plus détaillés... Au lieu de torturer les investigateurs avec des descriptions floues et terrifiantes parce qu'imprécises, vous devez les pousser à éprouver une telle répulsion pour l'ennemi que la violence ira de soi. Si le personnage n'est pas taillé pour, ce n'est pas un souci, il découvre son barbare intérieur dans la boue et le sang. Le film *Le Treizième Guerrier* est une bonne

source d'inspiration si vous voulez mettre en scène dans cet esprit.

- **Littérature populaire des années vingt**. Pour un lecteur moderne, le fantastique français des années vingt souffre de deux problèmes qui le rendent difficilement lisible : une touche d'ironie couplée à une bonne conscience inébranlable. Sous la plume d'écrivains estimables par ailleurs évoluent des héros convaincus d'avoir raison, même quand ils font d'énormes bourdes ou se comportent de manière antipathique. Les personnages secondaires ont tendance à être légèrement ridicules. Les dialogues sonnent souvent un peu « décalés ». L'auteur n'hésite pas à prendre le lecteur à témoin de l'absurdité de la situation puisqu'au fond, nous sommes entre gens de bonne compagnie, même si nous nous encanaillons un peu en lisant des histoires de fantômes. La violence est gommée. Le sexe est pris en compte, bien davantage que dans la littérature britannique de l'époque, mais il est euphémisé (et enrobé d'une touche de gauloiserie). Si vous avez du mal à vous représenter tout ça, vous pouvez lire un peu de Gaston Leroux ou certains des derniers *Arsène Lupin*... Si vous manquez de temps à consacrer à la littérature, une source encore plus récente vous attend en DVD. En effet, les deux « OSS 117 » avec Jean Dujardin sont un dernier avatar, à peine parodique, de ce type de narration. (Entre nous, si un cross-over OSS 117 / Cthulhu n'est pas votre tasse de thé, je ne peux pas vous en vouloir).
- **Horreur moderne**. Il va de soi que l'on ne parle pas ici de la période de jeu, mais d'un type de narration, qui marchera aussi bien en 1880 qu'en 2010. Soyez froid. Clinique. Vos descriptions doivent être factuelles, qu'il s'agisse du paysage, des PNJ ou des situations... La psychologie est moins mise en avant. En revanche, appuyez lourdement sur la violence et rajoutez du sexe même là où ce n'est pas nécessaire. Vous pouvez éventuellement ouvrir la séance sur une scène narrative racontant l'embuscade du point de vue des victimes. Pas besoin de la raccorder à quoi que ce soit, ce n'est ni un rêve ni un flash-back, plutôt une séquence pré-générique. Allez vite, restez flou sur l'identité des agresseurs et terminez au bout de quelques phrases par la mort du narrateur... sans révéler son identité.

Notez bien que toutes ces variations restent à l'intérieur des canons du genre « Horreur ». Pour une vision un peu plus ambiguë des enjeux de ce scénario, reportez-vous à l'encadré *Racisme ou ophiophobie ?* p. 98 de ce scénario. Par ailleurs, les règles optionnelles présentées au paragraphe *Souillure reptilienne*, p. 99, pourront vous être utiles dans tous les cas de figure, à la possible exception de la variante « littérature populaire ». Elles sont particulièrement recommandées si vous utilisez la variante « howardienne ».

leurs parties de chasse. Elle lui a conseillé un « bon coin », non loin d'un certain cercle de pierres levées... et de l'un des portails magiques qui donnent sur les tunnels des hommes-serpents. Le reste était une simple affaire d'organisation : lorsque les chasseurs sont passés, les hommes-serpents leur ont tendu une embuscade. William a été tué. Marcel a été emmené dans les tunnels où il attend d'être secouru ou dévoré. Étienne et René, quant à eux, se sont retrouvés dans une cave aménagée sous la maison d'Ophélie, une cave que Marthe surnomme « Villa Circé ». Ils y ont mené une existence de captifs qui a déséquilibré Étienne (débarrassée de sa robe, Ophélie peut à peine passer pour humaine, et elle ne lui a pas caché qu'il était du même sang qu'elle). Étienne s'est échappé dans la nuit du 3 au 4 octobre. René est toujours prisonnier.

L'air du temps

En octobre 1923, le président de la République est Alexandre Millerand (depuis septembre 1920). Le président du Conseil est Raymond Poincaré (depuis janvier 1922). Tous deux sont de centre-droit. Millerand fait scandale le 14 octobre en prononçant à Évreux un discours de politique générale qui sort nettement de ses attributions de potiche constitutionnelle.

Poincaré, ancien président de la République (de 1913 à 1920), est sorti de sa retraite pour affronter les crises de l'après-guerre. En janvier 1923, il a fait occuper la Rhur par les troupes françaises, pour assurer le paiement des réparations par l'Allemagne. Sa priorité est de sauver le franc, secoué par les conséquences de la guerre. Poincaré mène ce que la presse appelle un « Verdun financier » : une hausse des impôts de 20% accompagnées de coupes drastiques dans les dépenses publiques. Le traitement est brutal. Pire, il semble sans effet. L'inflation ne ralentit pas. La gauche paraît bien partie pour remporter les prochaines élections législatives, prévues au printemps 1924, mais quelle gauche ? Radicaux, socialistes, communistes ? Une alliance de ces trois partis, ou seulement de deux d'entre eux ?

Dans un registre plus léger, les premières Vingt-quatre heures du Mans ont eu lieu au printemps. Minstinguett triomphe au Casino de Paris avec la revue *En douce*. Le match de boxe Carpentier-Beckett, le 1er octobre, a été radiodiffusé.

Au chapitre des faits divers, l'affaire Seznec commence. La disparition du conseiller général Quémeneur remonte à la fin du mois de mai. L'arrestation de Seznec pour son assassinat date du 1er juillet. Le procès n'aura pas lieu avant 1924, mais les journalistes continuent d'entretenir l'intérêt du public. Il ne se passe pas une semaine sans que la presse annonce que Quémeneur a été retrouvé... ou va l'être. Il est vivant. Ou mort. Un nouveau témoin va bouleverser les données du problème. Ou... n'importe quoi, pourvu que cela fasse vendre.

À l'étranger, Tokyo et Yokohama ont été rasés par un tremblement de terre cataclysmique le 1er septembre. On parle de 100 000 morts, mais c'est si loin... Même le coup d'État militaire du général Primo de Rivera, mi-septembre en Espagne, a été accueilli avec indifférence. En revanche, la France suit de près les affaires allemandes. Depuis août, l'Allemagne se débat dans une inflation qui fait passer la hausse des prix française pour une aimable plaisanterie. En septembre, il fallait 53 millions de marks pour 1 dollar US. Mi-octobre, le taux de change s'établit à 5 milliards de marks pour 1 dollar. À la fin du mois, il sera de 420 milliards de marks pour 1 dollar. La presse française oscille entre la fureur à l'idée que les réparations seront payées en « monnaie de singe » et l'angoisse de voir les bolcheviques ou les militaires prendre le pouvoir. De fait, en octobre, des séparatistes proclament l'indépendance de la Rhénanie, et les communistes tentent un putsch à Hambourg. Ces deux tentatives échouent, ainsi que plusieurs autres. (La plus fameuse aura lieu à Munich, le 15 novembre. Elle sera organisée par le général Ludendorff et un certain Hitler, un agitateur qui se fait un nom à cette occasion).

Enfin, l'empire ottoman achèvera de s'effondrer le 29 octobre, laissant la place à la République turque. Le sultan détrôné, Mehmet VI, s'exile à Malte.

La Bête rôde... ou pas

La bête du Gévaudan a sévi entre 1764 et 1767, faisant près d'une centaine de victimes parmi les bergers et les paysans de ce qui est aujourd'hui le département de la Lozère, juste au sud du Cantal. Elle ne s'est jamais aventurée aux alentours de Vionnes, mais certaines de ses victimes ont été soignées à l'hôpital de Saint-Flour. Si on ajoute à ce détail les attaques contre les moutons et la disparition d'un berger ; la morsure au mollet de Martignac et sa crainte pathologique de se transformer ; le fait que l'attaque ait eu lieu une nuit de pleine lune ; les liens du baron et de ses petits-enfants avec la ville de Mende, au cœur du pays de la Bête ; sans oublier les chiens féroces de Boris Alexandrovitch, il n'est pas impossible que les investigateurs investissent dans des balles en argent. **M. Léger**, armurier à Saint-Flour, dispose de moules à balles et à chevrotines. En dehors d'être ridiculement chères, des munitions en argent font 1 point de dégâts de moins que leurs équivalents classiques (-2 pour les chevrotines). Et, bien sûr, les hommes-serpents ne sont pas spécialement vulnérables à l'argent.

Pour l'instant, personne n'a fait le rapprochement entre la disparition des chasseurs et les crimes de la Bête. Tôt ou tard, sans doute après la découverte du cadavre de Garnett, un journaliste en fera l'axe de son article... À vous de voir à quel point l'idée « prend » et sème la panique chez les braves gens de Vionnes. Par ailleurs, si les investigateurs pensent à des loups, vous pouvez leur dire qu'en 1923, ces animaux sont en voie d'extinction en France. Il en reste peut-être quelques centaines dans les coins les plus reculés du pays, notamment dans le Limousin et au sud des Alpes, mais le garde-champêtre Roussel pourra leur confirmer qu'à Vionnes, on n'en a pas vu depuis 1898. Le sort des loups est un bon exemple de décalage entre l'équipement mental des hommes des années 1920, pour qui ce sont des animaux nuisibles à exterminer (les autorités payent même une prime pour chaque loup abattu), et celui de leurs descendants des années 2010, pour qui c'est une espèce protégée.

Acte I : L'enquête

À propos des annexes 1, 2 et 3 : en début de scénario, tout le monde a l'Annexe 2. Jeanne Martignac dispose des Annexes 1 et 3. Annette d'Anderly a l'Annexe 3.

Annexe 1 : La dernière lettre de Martignac à sa sœur Jeanne

Vionnes, le 1er septembre

chère petite sœur,

é d'être resté tout un mois sans te donner de nouvelles,
'est qu'il n'y avait rien à raconter. Ma routine est
la même : je me lève avec les poules, j'écris quatre ou cinq
, je mange, j'écris ou je corrige ce que j'ai produit dans la
e, je sors faire une grande balade, je rentre à la maison
je profite de la vie sociale limitée du village, je me couche
rs comme un loir jusqu'au matin suivant.
té comme ça, j'ai conscience que ça n'a pas l'air très
, mais être loin des distractions de Paris me fait un
Les pages s'enchaînent, tout se met en place, j'approche
. Tu pourras dire à Marc qu'il n'a aucun souci à
le roman sera prêt dans les temps. A-t-il pensé au
nt ? Si nous ne faisons pas un minimum de publicité, il
dans le brouhaha de la saison littéraire.
ai quand même pas fâché de revenir à la civilisation.
et toi me manquez toutes les deux, et même s'il fait en-
le pays doit être terrible en hiver.
qui t'aime,

onfirmé, René, Antoine et un autre ami que tu ne
William, viendront me tenir compagnie pendant
quinzaine de septembre. Ça me fera des vacances !

Saint-Flour

Dans les années vingt, cette sous-préfecture du département du Cantal compte à peine plus de 5000 habitants. Le monument le plus remarquable de la région est le viaduc du Garabit, œuvre de Gustave Eiffel, qui enjambe les gorges de la Truyère, à une quinzaine de kilomètres de la ville. En dehors de cet impressionnant pont métallique, la modernité a un peu oublié Saint-Flour. L'électricité est certes présente à peu près partout, mais les automobiles sont rares et les postes de radio encore plus. Les investigateurs n'ont que deux démarches à faire en ville, mais elles sont importantes : voir Martignac à l'hôpital et faire un saut à la gendarmerie.

L'hôpital

L'hôpital municipal, construit au XVIIIe siècle, est froid et austère. Les investigateurs sont reçus par le **docteur Peyronnet**, qui s'occupe d'Étienne. C'est un brave homme, mais il est plus à son aise avec les blessures du corps qu'avec les bleus à l'âme.

« Physiquement, votre ami est en voie de rétablissement. Il a été un peu amoché, mais rien de tragique : des contusions au torse, pas mal d'éraflures, une côte cassée, une vilaine morsure au mollet, et surtout une grosse bosse à l'arrière de la tête. Il n'y a pas eu de fracture du crâne, mais je me demande si ce coup ne joue pas un rôle dans son état psychique. » Le tableau psychologique est nettement plus sombre. « Monsieur Martignac alterne les périodes de repli complet, au cours desquelles il n'est même pas capable de s'alimenter seul, et les phases de grande excitation. Dans ces moments-là, il est suicidaire et se montre violent à l'égard du personnel lorsque l'on tente de l'empêcher de se tuer. Je ne suis pas optimiste sur son évolution, du moins à court terme. Je suis désolé. »

Le seul point qui déroute un peu Peyronnet, et dont il n'a pas envie de parler, est la morsure. Elle n'est pas très nette, l'agresseur ayant mordu dans un pantalon de chasse en grosse toile (qui n'a pas été retrouvé), mais à la forme, il jurerait que ce n'est pas une morsure d'animal. D'un autre côté, les dégâts sont assez importants, évoquant plutôt des crocs qu'une dentition humaine.

Il reconnaît très volontiers que les aspects psychiatriques de ce cas dépassent ses compétences et recommande le transfert de Martignac vers une maison de repos privée. Il a plusieurs adresses à conseiller du côté de Clermont-Ferrand. Libre aux investigateurs de suivre sa recommandation ou d'opter pour une clinique plus coûteuse en région parisienne.

Il est tout à fait possible de rencontrer Martignac, même si Peyronnet préférerait épargner ce spectacle à ses proches.

Calendrier

Septembre 1923

L	M	Me	J	V	S	D
26	27	28	29	30	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Octobre 1923

L	M	Me	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	1	2	3	4

Météo et lunaison

La lune était pleine le jour de l'attaque, le 25 septembre. La nouvelle lune tombe le 10 octobre, et la prochaine pleine lune sera le 24 septembre. Lorsque les investigateurs commencent à explorer le plateau, vers le 8 ou le 9, les nuits sont *très* noires.

Le temps était encore ensoleillé fin septembre, mais il s'est brutalement dégradé début octobre, avec de fréquentes averses et des bourrasques de vent glacial. De loin en loin, le soleil perce encore entre les nuages, mais on sent bien que cela ne va pas durer. De fait, à partir du 14 octobre, la pluie cède la place à de la neige fondue. La première vraie chute de neige de l'automne a lieu le 18. Les Vionnois ne tarissent pas de commentaire sur ce temps de chien. Persécuter les investigateurs avec un rhume est mesquin, mais s'ils se comportent comme s'ils étaient en vacances au soleil, cela pourrait leur remettre les idées en place.

Les joueurs sont tout à fait en droit de s'imaginer que cette météo désagréable a des aspects surnaturels. Il n'en est rien, l'automne 1923 est juste plus froid et plus humide que la moyenne. Au moment où les investigateurs arrivent dans le Cantal, il y a déjà trente centimètres de neige dans les Vosges, les journaux parisiens titrent sur la tempête qui vient de ravager le parc du château de Versailles, et c'est la même chose dans tout le pays...

Paris

OURNAUX DU MONDE ENTIER

DISPARUS DE VIONNES :
Les gendarmes jettent l'éponge

SAINT-FLOUR, 3 OCTOBRE Le brigadier Simonin, qui a dirigé les recherches dans l'affaire des disparus du plateau, a annoncé hier soir que les battues seraient interrompues. « Les volontaires sont épuisés. Nous avons sillonné le plateau en tous sens pendant cinq jours. Or, tout le monde sait que dans ce genre d'affaire, si les disparus n'ont pas été retrouvés au bout de soixante-douze heures, on ne peut plus espérer les revoir en vie », nous a-t-il déclaré.

Rappelons à nos lecteurs qui auraient manqué nos précédents articles que ces disparus ne sont pas de simples bergers, mais d'éminents représentants de la jeune école littéraire qui éclôt depuis la fin de la guerre, dont l'absence se fera sentir dans les années à venir. Lors de cette fatale partie de chasse du 25 septembre, Étienne Martignac, était accompagné de René Leclercq, le critique bien connu. Leurs deux amis, Marcel Signel et William Garnett, brillaient également dans leurs domaines respectifs.

Qu'est-il arrivé à ces quatre jeunes gens ? Nous ne le saurons sans doute jamais, car la décision de la gendarmerie, pour déplorable qu'elle soit, est compréhensible.

De notre envoyé spécial,
Jean Meyer

Annexe 2 : Article du Petit Parisien

POSTES ET TÉLÉGRAPHES.

TÉLÉGRAMME.

(Voir au verso : FORMULE D'APPEL TÉLÉPHONIQUE.)

Taxe principale .... Taxes accessoires .... Total .... Cadre réservé au service.

04.10.23

INDICATIONS DE TRANSMISSION :

NATURE DU TÉLÉGRAMME.	NUMÉRO.	NOMBRE DE MOTS.	HEURE DE DÉPÔT.	MENTIONS DE SERVICE (VOIES, ETC.) À TRANSMETTRE À LA FIN DU PRÉAMBULE.

Adresse : FAMILLE MARTIGNAC

Texte : M. MARTIGNAC RETROUVÉ DANS LA NUIT - STOP -
BLESSÉ, ÉPUISÉ ET EN ÉTAT DE CHOC - STOP -
INCAPABLE DE TÉMOIGNER - STOP -
TRANSFÉRÉ À L'HÔPITAL DE SAINT-FLOUR - STOP -
AUCUNE NOUVELLE DE SES COMPAGNONS - STOP -
REPRENONS RECHERCHES. (S) BRIGADIER SIMONIN.

Nom et adresse de l'expéditeur :

(Ces indications ne sont taxées et transmises que sur la demande expresse de l'expéditeur.)

Mod. n° 698. — 30. (Déc. 1923. — Janv. 626.) Prière d'écrire très lisiblement le télégramme.

Annexe 3 : Télégramme reçu par les parents et la fiancée d'Étienne Martignac le 4 octobre

L'évasion de Martignac

Ni Ophélie Corbin, ni Marthe Fasquelle n'étaient particulièrement au fait des précautions à prendre quand on veut garder des prisonniers. Ophélie a surestimé la gravité des blessures d'Étienne et a laissé la porte de sa cellule entrouverte alors qu'elle travaillait dans la pièce voisine. Étienne s'est précipité, l'a bousculée, a foncé dans l'escalier, et s'est retrouvé au rez-de-chaussée de la maison des deux femmes. En pleine crise de panique, persuadé d'être rattrapé à tout moment, il a couru jusqu'à la route… Il voulait rentrer à sa villa, mais il a changé d'avis en chemin, préférant réveiller ses voisins, de peur qu'une autre embuscade ne l'attende chez lui. Désormais, les deux femmes prennent davantage de précautions.

L'écrivain est bouclé dans une cellule capitonnée, au dernier étage de l'hôpital. Il porte une camisole de force. Il est hirsute, pas rasé, et surtout catatonique. Si les investigateurs parviennent à éveiller son intérêt, lancez-vous dans une crise de délire pathétique à souhait. Il les adjure de l'envoyer loin d'ici, veut rentrer à la villa récupérer son manuscrit, se demande s'il aura le temps de finir avant de « devenir comme *eux* », parle de démons, de Circé, de monstres, de démons qui rôdent, supplie les investigateurs de le rassurer – « je n'ai pas changé, n'est-ce pas ? Je suis encore humain ? » – puis replonge dans le silence. Il en a pour quelques mois à se rétablir, moyennant une cure de repos dans un environnement tranquille, si possible en plaine ou au bord de la mer.

À ce stade de l'enquête, le seul élément de son délire susceptible d'intriguer les investigateurs est la référence à Circé. Tout personnage doté d'une culture générale convenable reconnaît la référence à la sorcière qui, dans l'*Odyssée*, change les compagnons d'Ulysse en pourceaux. Quant à savoir pourquoi elle ressurgit dans les propos d'un dément, au cœur de l'Auvergne…

Saint Flour, la cathédrale et la place d'Armes



La gendarmerie

Vionnes étant tout juste assez important pour justifier un garde champêtre, c'est la gendarmerie de Saint-Flour qui s'est chargée de rechercher les quatre disparus.

L'affaire est entre les mains du **brigadier Jules Simonin**, un brave homme de pandore qui n'est pas très à son aise avec les gens de la ville et a une sainte trouille des journalistes. Gêné par la météo et des effectifs limités, il n'en a pas moins mené les recherches avec compétence, comme il l'expliquera aux investigateurs, carte d'état-major à l'appui. Des détails sur sa stratégie figurent p. 82, au paragraphe *Retracer l'itinéraire des battues*. Il a cessé les opérations la mort dans l'âme, persuadé que les quatre jeunes gens avaient été victimes d'un accident et qu'on les retrouverait morts, tôt ou tard. C'était d'ailleurs la conviction générale.

La réapparition de Martignac a redonné espoir à tout le monde. Le brigadier est retourné à Vionnes le 4 octobre dans la matinée, avec deux collègues qui se sont chargés de transférer le dément à Saint-Flour. Il est resté, et a mené de nouvelles battues infructueuses les 4, 5 et 6 octobre.

Il a tenté d'interroger Martignac à la ferme Gaubert, sans obtenir autre chose qu'un coup de poing dans la figure lorsque l'écrivain a tenté de se jeter par la fenêtre. Il n'a pas réussi à lui arracher un mot. Si on l'interroge sur l'ambiance à Vionnes, il donne volontiers son avis sur tout le monde. Il n'aime pas trop le maire Perrin. Il apprécie davantage Charbonnel, le patron du café. Il a de l'amitié pour Roussel, le garde champêtre. Il respecte le docteur Reynaud et le Père Augustin. Il éprouve une déférence atavique pour « M. le baron », mais remarque qu'il n'a pas jugé bon se mêler aux recherches. Ah, et puis il y a ce Russe qui a loué le vieux château, « un sale type, qui

nous a envoyés paître quand on lui a demandé de l'aide ».
Simonin leur donne bien volontiers l'autorisation d'occuper la villa louée par Martignac. Il y a jeté un coup d'œil à son arrivée à Vionnes, juste le temps de s'assurer qu'il n'y avait rien d'anormal, mais « vous connaissiez les disparus, vous remarquerez peut-être quelque chose qui m'a échappé ».
Si les investigateurs pensent à lui demander ce qui s'est passé d'autre à Vionnes ces derniers temps, il hausse les épaules. « Ce n'est pas le coin le plus animé de la montagne, mais ce n'est pas le plus calme non plus. » Il y a eu des histoires de moutons disparus ou égorgés par des chiens errants, rien d'anormal, mais peut-être un peu plus que d'habitude depuis un an. « Et puis, bien sûr, l'histoire du petit Rémi… » Rémi Sabatier était un orphelin de guerre âgé d'une dizaine d'années qu'un orphelinat de Clermont avait placé comme apprenti auprès d'un berger, Célestin Roche. « Le gamin est arrivé là-haut à la mi-1920. Il a disparu l'an passé, au printemps… Pareil, on a fait des battues sans jamais rien trouver. Le père Roche est un poivrot qui a la main leste, alors mes supérieurs ont fini par classer l'affaire, en se disant que le môme avait fait une fugue… »

Ces messieurs de la presse

Les journalistes qui suivent l'affaire des disparus se sont tous installés à l'*Hôtel du Lion d'Or*, à Saint-Flour. Situé en plein centre-ville, il a l'avantage d'être à deux pas de la Poste, et donc du téléphone. L'arrivée du groupe, la reprise des battues, la découverte du corps de Garnett et une éventuelle nouvelle disparition de Martignac sont tous susceptibles de les faire revenir à Vionnes, et peuvent leur donner matière à des articles assez sensationnels pour attirer des collègues. Si vous utilisez les pré-tirés, n'oubliez pas qu'Annette les percevra certainement comme des concurrents plus que comme des alliés.

- **Roger Lebin**, de *La Montagne*. Jeune, ambitieux et représentant un quotidien très marqué à gauche, Lebin se sert des disparitions pour vendre à son rédac-chef des papiers d'ambiance sur les conditions de vie des paysans du Cantal. Il passera certainement interroger les investigateurs, comme ses collègues, mais s'ils le chassent, il n'insiste pas.
- **Max Vermoy**, de *L'Avenir du Puy-de-Dôme*. Quadragénaire moustachu et terne, il préfère boire du vin blanc bien au chaud au bar de l'hôtel que de prendre froid sur le plateau. Il passe régulièrement à la gendarmerie (où Simonin en a assez de lui) et à l'hôpital (où les médecins font barrage pour l'empêcher de voir Martignac). Il est très au fait des dangers de la montagne, a mentionné le petit Rémi Sabatier dans un article, et a plein d'autres histoires du même genre en tête, certaines remontant au XIX[e] siècle.
- **Jean Meyer**, du *Petit Parisien*. Seul représentant de la presse nationale à couvrir l'affaire, il est dynamique et motivé, essentiellement parce qu'il connaissait un peu René Leclercq. Il n'hésite pas arpenter le plateau dans tous les sens, voire à se risquer sur les pentes du Puy-aux-Fées. Selon vos besoins, il peut disparaître, faire un nouveau cadavre ou servir d'investigateur de rechange.
- **William « Willy » Winter**, du *Liverpool Herald*. Le dernier journaliste britannique présent sur les lieux est impossible à rater avec sa moustache blonde, son *trench-coat* et son accent prononcé. Ses articles insistent sur le côté primitif des indigènes et sur le manque de motivation des gendarmes français à retrouver un sujet de Sa Majesté, mais comme personne ne les lit de ce côté de la Manche, personne ne s'en offusque.

Lors de leur premier passage en ville, les investigateurs ne les croiseront certainement pas tous, mais il est possible qu'ils tombent sur l'un d'eux à l'hôpital ou à la gendarmerie. Vermoy garde ses distances avec ses collègues. Lebin et Meyer ont sympathisé, et s'échangent volontiers des tuyaux. Ils ont aussi tendance à « blaguer l'Angliche », autrement dit à envoyer Winter sur des fausses pistes plus ou moins ridicules.

Se rendre à Vionnes

Vionnes se trouve à une douzaine de kilomètres de Saint-Flour. La route est pavée, mais elle grimpe, et la météo ne fait rien pour faciliter la balade.
Les investigateurs peuvent, au choix :

- **S'y faire conduire en calèche**. Le fils de l'hôtelier est prêt à faire le taxi, moyennant un peu d'argent. C'est une solution économique, qui n'impose pas de limitation au volume de bagages mais bien entendu, une fois qu'il les aura déposés, les investigateurs seront à pied.

Les trois autres disparus

Les compagnons de chasse d'Étienne étaient, comme lui, des vétérans de la Première Guerre Mondiale. Tous trois étaient jeunes et en bonne santé.

- **William Garnett**, 29 ans, rentier, citoyen britannique. Originaire du nord de l'Angleterre, ce grand gaillard avait servi comme officier de liaison dans le même régiment que Martignac. Son tempérament jovial et pas compliqué l'avait rendu populaire dans l'unique café de Vionnes (ainsi que dans une maison de tolérance de Saint-Flour, si les personnages poussent l'enquête jusque-là). Son fort accent anglais le rendrait aisément repérable s'il refaisait surface. Hélas, il a été tué dans l'embuscade.
- **Marcel Signel**, 27 ans, agent de change à Paris. Marcel a sauvé la vie d'Étienne en 1917. Ils étaient restés de proches amis. Myope, calme et réservé, il n'a pas laissé un souvenir bien net aux habitants de Vionnes. Il est toujours prisonnier des hommes-serpents dégénérés dans les tunnels. Les investigateurs ont encore une chance de le sauver, mais il est en grand danger d'être mangé.
- **René Leclercq**, 30 ans, critique littéraire à Paris. René a servi sur le front, pas très loin d'Étienne, mais ils ne se sont rencontrés qu'en 1919, à l'époque où Martignac faisait ses premières armes dans la littérature. Ils n'ont pas tardé à sympathiser. Leclercq était le dandy excentrique de la bande, et concentrait donc la désapprobation des bonnes gens de Vionnes. Est-ce qu'on a idée de porter une veste d'intérieur en velours violet pour aller acheter du pain, franchement ? Comme Martignac, Leclercq est enfermé à la villa Circé, même s'il est le prisonnier de Marthe plutôt que celui d'Ophélie.



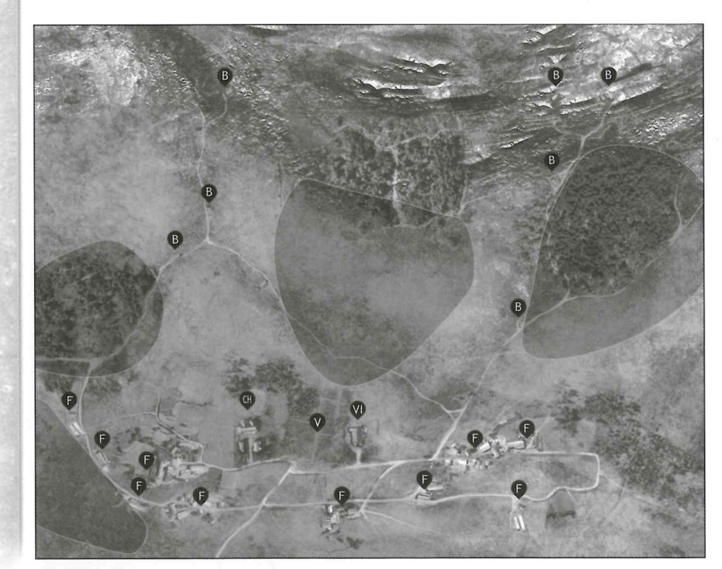
- **Acheter une voiture à Saint-Flour.** Leur hôtelier a également un ami qui veut se défaire de sa De Dion-Bouton de 1913, et qui serait prêt à la céder pour quelques centaines de francs. Elle roule encore bien, mais la capote a besoin de sérieuses réparations. Bien sûr, une fois sur place, impossible de s'aventurer avec sur des chemins non pavés, sous peine de démolir un essieu. Il faudra la garer dans le bourg, où elle ne manquera pas d'exciter les curiosités.
- **Acheter des vélos.** Cette solution est peu coûteuse, pratique pour monter sur le plateau et parcourir routes et chemins… mais elle limite beaucoup le volume de bagages qu'ils pourront emmener.
- **Acheter un attelage**. C'est sensiblement plus cher, mais un attelage passe sur la route et dans la plupart des chemins. En revanche, il ne leur servira à rien sur le plateau.
- **Acheter des chevaux**. C'est une solution coûteuse (mais ils peuvent toujours les revendre en partant), inconfortable et qui exige qu'ils aient tous des talents de cavaliers. Elle limite également la quantité et le volume de bagages qu'ils peuvent emmener. En revanche, sur place, ils auront un excellent moyen de transport tout-terrain.

Si la solution choisie par les personnages implique des chevaux, ils pourront les laisser en pension chez Pierre Rive, le père du maréchal-ferrant de Vionnes. M. Rive peut également leur louer des chevaux, si besoin.

Vionnes

Vionnes est un gros village de 300 habitants, situé sur un éperon rocheux. À quelques centaines de mètres de là, sur un autre piton, se dresse un imposant château fort qui menace ruine.

C'est la France rurale dans ce qu'elle a de plus rustique. Le raccordement du village au réseau électrique est prévu pour… un jour. Le gaz, l'eau courante et le tout-à-l'égout sont des notions qui n'ont pas cours. Les maisons du village ont une pompe dans la cuisine. Dans la plupart des fermes, on va encore chercher l'eau au puits. Les Vionnois se chauffent et cuisinent au bois ou au charbon. Le cabinet du médecin et le bureau de poste sont les seuls endroits où trouver un téléphone, même la mairie s'en passe. Le docteur Reynaud est le seul à posséder une automobile (il la fait réparer chez le maréchal-ferrant, qui vend aussi de l'essence aux rares paysans qui ont investi dans un tracteur). Les gens se déplacent à pied ou en carriole… et, de plus en plus, à



Annexe 8 : Plan des alentours de Vionnes

Légende :

F : Ferme
B : Bergerie
V : Vionnes
CH : Château
VI : Villa Martignac
Zones grisées : zones couvertes par les battues

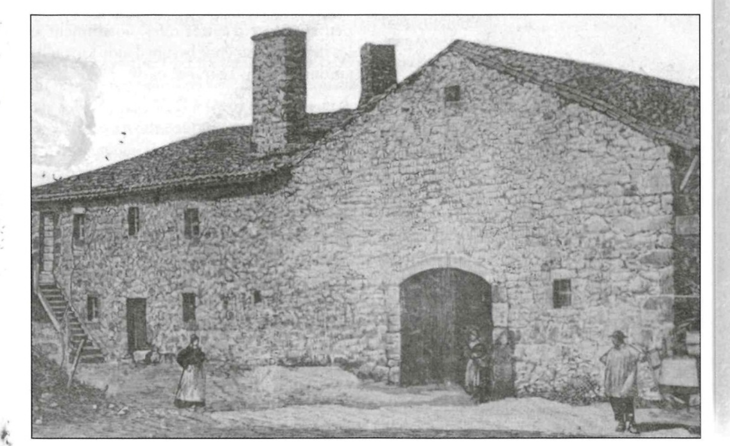


bicyclette. Le seul événement un peu notable est le marché du dimanche matin qui, une fois par mois, fait également foire aux bestiaux.

Les maisons sont en pierre volcanique gris sombre ou noire. Les rues sont en pente. Ici et là, elles se changent en escaliers sans crier gare. Lorsque le vent souffle, il vaut mieux être à l'intérieur. En contrepartie de tout ça, les Vionnois jouissent d'une vue imprenable sur le plateau. Les amateurs de vieilles pierres seront comblés par les débris des remparts, qui comportent trois longues courtines, deux très belles tours de guet du XIVe siècle et une porte fortifiée du XVe (les tours Humbert et Saint-Pierre, et la porte de l'Évêque). Les ruines de la cathédrale sont encore plus remarquables. C'était une grosse église romane, trapue, bâtie en pierres de lave. Désertée vers 1700, incendiée sous la Révolution, elle n'a plus de toit. Sa carcasse branlante se dresse au centre du bourg, à côté de la plus modeste église Sainte-Croix. (Comme tous les notables sont prompts à le faire remarquer, au Moyen Âge, Vionnes était une ville plus importante et le siège d'un évêché. La grande peste et la guerre de Cent ans l'ont réduite à son état actuel.)

La villa

Les investigateurs devraient arriver à Vionnes en fin d'après-midi le dimanche 7 octobre, ou au matin du lundi 8. Il n'y a pas d'hôtel, mais le café *Chez Charbonnel* est ouvert. Lorsqu'ils se font connaître, le patron les dirige sur la maison de la veuve Legros. « Elle a les clés de M. Martignac, vu que c'est elle qui faisait le ménage chez lui ». Mme Legros habite à deux pas. Elle ne fait aucune difficulté pour leur donner les clés

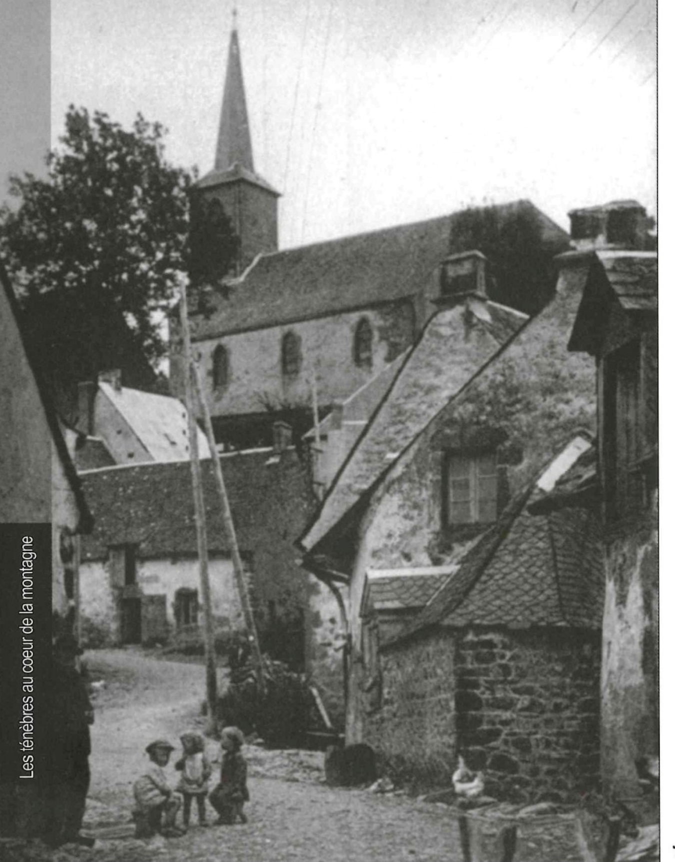


Note étymologique

Vionnes n'existe pas, mais l'une des villes les plus importantes de l'Averoigne imaginée par Clark Ashton Smith s'appelle Vyone. Le cycle pseudo-médiéval d'Averoigne reste peu connu en France, et n'est pas disponible en librairie, mais vous pouvez trouver certaines des nouvelles qui le composent en version française ici : http://www.eldritchdark.com/writings/translations/french/.
À moins que vous n'ayez envie de pousser dans cette direction, le nom de Vionnes est plus un clin d'œil pour érudits du Mythe de Cthulhu qu'une vraie piste…

Qu'allait-il faire dans cette galère ?

Si les investigateurs se demandent pourquoi Martignac est allé s'enterrer à Vionnes, sa sœur Jeanne se souvient que ce sont des amis de la famille, les Dubreuil, qui lui ont parlé du village.
Thomas Dubreuil, sa femme Joséphine et leurs trois enfants ont loué la villa l'année précédente, en juillet. Dubreuil, un respectable chef d'entreprise, peut être joint au téléphone. Il n'a rien remarqué de spécial au village, à part qu'il a fait beau et que c'était reposant au possible. Quand Étienne lui a dit qu'il était à la recherche d'un coin tranquille pour écrire, il lui a suggéré Vionnes et lui a donné l'adresse du maire, M. Perrin. Il y serait bien retourné, d'ailleurs, mais cette année, sa femme a opté pour la Bretagne…



Annexe 4 : Billets retrouvés dans la table de nuit de René Leclercq

Je suis heureuse !
Quand nous reverrons-nous ?
Marthe

Tu me manques, je veux te revoir, retrouvons-nous ce soir à dix heures devant la tour Saint-Pierre
Ta Marthe

Les jours passent. Je vais te perdre bientôt. Je veux que nous profitions du temps qui nous reste. Sans toi, la vie sera tellement triste, ici ! Je t'attendrai à la tour à neuf heures.

et leur indiquer la villa (« vous revenez sur vos pas, vous sortez du village par la grand-rue, puis c'est tout de suite à gauche au premier croisement. Après, vous ne pouvez pas vous tromper, vous marchez cinq minutes, et c'est la maison avec les volets verts »). Nous reviendrons plus loin sur son témoignage.

En fait de villa, Martignac occupait une petite ferme reconvertie en maison de vacances, avec un jardinet sur le devant et un potager en friche à l'arrière. En été, l'endroit doit être très agréable. En ce mois d'octobre, c'est juste humide, glacial et sinistre. La cuisine est la plus grande pièce du rez-de-chaussée, suivie de près par un petit salon aux meubles inconfortables. La cave ne contient rien de plus angoissant que des conserves. L'étage compte une chambre de maître qui servait également de bureau à Martignac et deux chambres d'amis, dont une avec deux petits lits. La plus grande était occupée par Signel. Garnett et Leclercq se partageaient la seconde. Les toilettes sont derrière le potager.

Les bagages des quatre disparus sont encore là. Il ne manque que ce qu'ils avaient emmené avec eux lors de leur dernière partie de chasse : leurs fusils et des vêtements chauds. Le seul élément un peu anormal est une collection de trois petits billets, glissés dans le tiroir de la table de nuit de René Leclercq. Ils sont brefs, rédigés d'une écriture féminine déliée et élégante, et fixent des rendez-vous. Ils figurent en Annexe 4, ci-contre.

Le manuscrit de Martignac est dans sa chambre. C'est un tas de feuilles volantes couvertes de sa petite écriture serrée. Il n'a rien d'étrange ou de fantastique, au contraire, il vise au réalisme. C'est l'histoire de la réadaptation difficile d'un Poilu qui rentre du front indemne, décoré, fêté comme un héros, mais qui n'arrive pas à renouer le fil de sa vie, se met à boire, et finit par tuer sa femme. L'histoire s'interrompt abruptement juste après le crime. La conclusion restait à écrire.

L'enquête en ville

Dans la mesure où Martignac n'a pas eu la bonne idée de laisser un journal intime, les investigateurs n'ont plus qu'à se lancer dans une tournée d'interviews.

Les PNJ qui suivent font partie du décor. Tous n'ont pas forcément tous une valeur immédiate pour l'enquête. Par ailleurs, ils sont considérés ici sous l'angle des informations qu'ils ont à fournir. Il va de soi qu'ils peuvent jouer d'autres rôles, notamment si les investigateurs ont besoin d'aide lorsqu'ils auront compris ce qui se passe.

Amélie Legros

Cette robuste veuve de guerre, âgée d'une trentaine d'années, jouit de l'estime générale. Elle parvient à élever son fils tout en travaillant dans la ferme Vignet, un peu plus bas sur la route de Saint-Flour. Elle fait également des ménages au village lorsqu'elle en a la possibilité.

Elle a peu de temps à consacrer à autre chose qu'à son travail, et sera plus loquace si les investigateurs offrent de la dédommager pour quelques minutes d'entretien. Elle passait deux fois par semaine donner un coup de balai et faire les poussières chez « Monsieur Étienne », qu'elle aimait bien.

Il n'y avait jamais beaucoup à faire. À l'en croire, Martignac travaillait du matin au soir sans s'accorder beaucoup de loisirs. Tout a changé lorsque ses amis sont arrivés. L'ambiance est devenue plus détendue, plus joyeuse. Amélie n'a aucune idée de ce qui a bien pu se passer, mais désormais, lorsqu'elle rentre au village après la tombée de la nuit, elle presse le pas.
Elle est parfaitement au courant de la liaison entre Martignac et Alice Lacombe. Du coup, si elle est mise en présence de la fiancée de l'écrivain, elle se trouble, bafouille et donne l'impression de cacher quelque chose. Elle contactera un investigateur plus tard pour lui en toucher un mot en privé.

Juliette et Fortuné Gaubert

Tout juste évadé, Martignac est venu se réfugier chez ce couple de fermiers qui vit à une dizaine de minutes de marche du village proprement dit, pas très loin de sa propre maison.
Tous deux peuvent raconter aux investigateurs l'arrivée surprise d'un Martignac nu et terrorisé, qui a à moitié enfoncé leur porte à force de frapper. Lorsque le père Gaubert lui a ouvert, Martignac est rentré en trombe. Il a tenté de se cacher dans un coin, « là, près de la cheminée ». Il gémissait, il pleurait… Les Gaubert lui ont donné une couverture, il s'est caché dessous, et il s'est brusquement détendu. « En fait, c'est comme s'il avait tourné de l'œil ». M. Gaubert a pris son vélo et est allé à Vionnes chercher le Dr Reynaud. Celui-ci a appelé les gendarmes avant de suivre Gaubert. Martignac ne s'est réveillé qu'au matin du 4, quand les gendarmes sont venus le chercher. « Ils ont essayé de lui poser des questions, mais il leur a échappé, il a couru à l'étage. J'crois bien qu'il voulait sauter par la fenêtre. Quand ils l'ont rattrapé, il s'est débattu comme un porc qu'on va égorger, mais ils étaient trois, ils ont fini par le maîtriser ». Simonin y a gagné un œil au beurre noir.

Fortuné Gaubert est un vieux paysan bonhomme, avec béret, moustache et Gauloise au coin du bec. Visiblement ravi d'avoir de la visite, il sert une petite prune maison aux investigateurs. Il a tendance à se perdre en généralités sur Martignac, « un gars bien poli pour un de la ville », sur les locataires de l'année passée, « les Dubreuil, un couple avec plein d'enfants qui chipaient mes pommes », sur la politique locale, sur les effets de la guerre, et ainsi de suite. Il a bavardé avec l'écrivain deux ou trois fois, sur « des bricoles, la vie ici, des trucs comme ça. » Il n'a pas grand-chose à dire des autres disparus. Fortuné répète beaucoup qu'il ne s'occupe pas de la vie de ses voisins, mais si on prend le temps de l'écouter, il est une bonne source d'information sur Vionnes. Il déteste Célestin Roche, qui se trouve être un lointain cousin, à cause d'une histoire de famille obscure et compliquée. Il a toujours pensé que les gendarmes avaient eu tort de croire que le petit Rémi Sabatier avait fugué. « Je suis sûr que ce malfaisant a cogné le gamin trop fort et qu'il en est mort. » Il n'aime ni le maire Perrin, ni le Père Augustin. Il voit le baron « comme un Monsieur qui a eu bien des malheurs ». Il a pour l'instituteur le respect qu'un semi-illettré peut avoir pour un « savant ». Il se méfie beaucoup « du Boris, là, le Russe qui habite le château ». Quant à Ophélie et Marthe, il ne les connaît que de vue. Le fond de sa pensée ? « Entre nous, ça m'étonne pas, cette histoire. Je veux dire, les écrivains, il leur manque tous une case, pas vrai ? »

Juliette Gaubert est d'un abord moins facile que son mari. Elle est petite, sèche et peu disposée à perdre du temps en bavardages avec des citadins. Elle est aussi beaucoup plus observatrice que Fortuné (et sensiblement plus intelligente). Si les investigateurs prennent le temps de percer sa carapace, elle leur confie trois détails qui ont échappé à son mari :
Les blessures de Martignac étaient bandées. Contrairement à ce que pense le docteur Reynaud, ce n'est pas elle qui l'a soigné. Où qu'il ait été entre le 25 septembre et le 4 octobre, on a pris soin de lui.
Ses pieds étaient boueux, mais en relativement bon état, comme s'il avait suivi la route. S'il était venu du plateau, ils auraient certainement été beaucoup plus abîmés. Elle s'est même demandée s'il ne venait pas de chez lui, tout simplement.
Lors de sa crise de panique, Martignac a crié : « si je rentre chez moi, *elles* vont me reprendre ». M[me] Gaubert se souvient seulement qu'il avait peur de retourner chez lui parce qu'il croyait que quelqu'un l'y attendait pour lui faire du mal. L'emploi du féminin lui est sorti de l'esprit. Si les investigateurs prennent le temps de discuter avec elle, il lui reviendra.
Les Gaubert ont une chienne, Reine, une bâtarde au poil jaunâtre qui vient quémander caresses et friandises à chaque fois que les investigateurs viennent à la ferme. Lors de l'arrivée de Martignac, elle dormait à poings fermés dans la grange et ne s'est pas réveillée. Elle connaissait bien l'écrivain…

Alice Lacombe, maîtresse de Martignac

Alice est la fille de Jean Lacombe. Tous deux habitent sur la même route que les Gaubert et Martignac, à quelques centaines de mètres de la villa de l'écrivain. À tout juste dix-neuf ans, Alice est la beauté du village. Martignac l'a rencontrée au bal du Quatorze Juillet, ils sont devenus

Dramatis personae

Les disparus
Étienne Martignac, écrivain, prisonnier d'Ophélie Corbin
William Garnett, rentier, décédé
Marcel Signel, agent de change, prisonnier des hommes-serpents
René Leclercq, critique littéraire, prisonnier de Marthe Fasquelle

À Saint-Flour
Sources d'information principales
Le docteur Peyronnet, médecin de Martignac, hôpital de Saint-Flour
Le brigadier Jules Simonin, gendarme, a dirigé les recherches

Sources secondaires
Le docteur Lécuyer, vétérinaire
Joseph Léger, armurier
Le docteur Lebel, médecin légiste
Norbert Bornin, bijoutier

Journalistes
Roger Lebin, *La Montagne*
Max Vermoy, L'Avenir du Puy-de-Dôme
Jean Mayer, Le Petit Parisien
William Winter, *Liverpool Herald*

À Vionnes
Premières pistes
Les investigateurs connaissent ces noms à leur arrivée en ville, ou ne tardent pas à les découvrir.
Amélie Legros, femme de ménage
Juliette et Fortuné Gaubert, voisins
Alice Lacombe, maîtresse d'Étienne, et Jean Lacombe, son père

Les villageois
Victorien Perrin, maire, quincaillier et propriétaire de la villa de Martignac
Madeleine Perrin, son épouse, postière
Paul Charbonnel, patron de *Chez Charbonnel*
Raoul Reynaud, médecin du village
Maxime Roussel, garde champêtre et facteur
Le père Augustin Baylet, curé de Vionnes
Thierry Lantier, instituteur
Isabelle Borie, mercière
Bernard Borie, boucher
Anselme Jaume, boulanger
Roger Vassel, épicier
Martial Rive, maréchal-ferrant
Le baron Alphonse de Vionnes
Philippe de Vionnes, son fils
Constance Louvère, infirmière de Philippe de Vionnes
Boris Alexandrovitch Gorovine, exilé russe
Célestin Roche, berger

Les coupables
Ophélie Corbin, femme-serpent
Marthe Fasquelle, luciférienne
Ssslilsss, chaman homme-serpent


Amélie Legros


Juliette Gaubert


Fortuné Gaubert


Alice Lacombe

amants dix jours plus tard. Ils ont filé le parfait amour pendant six semaines, du moins autant que leurs occupations respectives le leur permettaient, jusqu'à l'arrivée des amis d'Étienne. À ce moment-là, il lui a fait comprendre que c'était fini. Enfin, il a essayé, mais Alice n'était pas disposée à l'entendre. Elle se voyait déjà à Paris... Il y a eu des scènes, des cris, des pleurs... et une disparition qui, pour Alice, se traduit par un grand « bien fait pour sa gueule ». Elle n'est pas coopérative, surtout si elle se retrouve en face de la fiancée officielle d'Étienne (« il ne m'a jamais parlé de vous, ce salaud »). Au fond, elle est soulagée qu'il soit vivant, mais elle le cache de son mieux. Pour l'heure, elle pense plutôt à partir chercher fortune à Clermont-Ferrand, mais pour cela, elle a besoin d'argent. « Et même si j'en avais, je ne suis pas majeure, le père enverrait les gendarmes après moi ». Comme on le verra plus loin, elle n'a rien contre l'idée de semer un peu de chaos. Une jolie fille qui prend conscience de ses atouts et décide de se faire les griffes sur un malheureux est largement aussi dangereuse qu'une armée d'hommes-serpents...

Le père Lacombe est un veuf un peu rustaud et pas bien malin, qui n'a pas vu que sa fille n'était plus une gamine. S'il apprend qu'elle a « fauté » avec Martignac, il sort le nerf de bœuf pour lui administrer une rouste mémorable, puis il prend son vélo pour aller à Saint-Flour démolir « ce salaud d'écrivain ». Il fait un tel scandale à l'hôpital que les gendarmes interviennent et le mettent en cellule pour la nuit.

Victorien Perrin, le maire

Les investigateurs le rencontreront certainement dans les heures qui suivront leur arrivée. S'ils ne se dérangent pas, il vient les voir. Ancien combattant décoré, élu sur une liste conservatrice tendance bleu horizon, Monsieur Perrin est le propriétaire de la quincaillerie du village. On murmure qu'il serait l'un des hommes les plus riches du canton, et cela ne lui vaut pas que des amis. Ce robuste quadragénaire est avare de paroles, et volontiers autoritaire. Il a beau être le propriétaire de la villa louée par Martignac, il l'a peu vu. L'affaire s'est traitée par correspondance. Les deux hommes se sont rencontrés en juin, lorsque l'écrivain est arrivé, « et puis un bonjour en passant, quand on se croisait ».
Perrin a aidé le brigadier Simonin à organiser les recherches, mais il n'y a pas pris part. Il apprécie le baron mais ne le fréquente pas, considère le curé comme son meilleur allié dans les jeux politiques locaux, respecte les autres commerçants de la ville, travaille bien sans plus avec le docteur... Il considère Charbonnel comme un abruti avec des illusions de grandeur. Quant à Boris Alexandrovitch, il ne sait pas trop sur quel pied danser avec lui. Il fait partie des rares Vionnois à l'avoir rencontré. Il l'a trouvé arrogant et antipathique, mais d'un autre côté, il ne fait pas d'histoires.
Son épouse, **Madeleine Perrin**, est une jolie blonde un peu fanée qui consacre l'essentiel de son temps au bureau de poste. Elle y est tous les matins vers 7 h 30 pour recevoir le courrier qui arrive de Saint-Flour par camionnette. Elle prépare ensuite la tournée de Roussel et de Léonie Sellier, ses deux facteurs. Après quoi, jusque vers 13 heures, elle vend des timbres. De temps à autre, elle reçoit ou émet un télégramme, ou se sert du standard téléphonique. Elle passe ses après-midi chez elle, à s'occuper du ménage. Les Perrin ont deux enfants, une fille mariée avec un quincaillier de Saint-Flour, et un fils pensionnaire au lycée d'Aurillac. La seule chose qu'elle ait à dire sur les différents protagonistes de l'affaire est qu'Ophélie Corbin reçoit « beaucoup de livres », mais c'est aussi le cas de Vassel l'épicier et, dans une moindre mesure, de l'instituteur.

Paul Charbonnel, le patron du café

Charbonnel est un quinquagénaire adipeux, avec une moustache tombante dont il est déraisonnablement fier. Conseiller municipal étiqueté Gauche Démocratique Indépendante (soit un centre-gauche assez mou), il se considère comme le chef de l'opposition à la « tyrannie » de Perrin. Il se voit déjà maire, même si les prochaines élections municipales n'ont pas lieu avant 1925. Dans l'intervalle, il estime qu'il est de son devoir républicain de pourrir la vie de Perrin.
Charbonnel connaissait Martignac, qui venait de temps en temps écrire au café lorsque la solitude devenait trop pesante. Il lui arrivait aussi d'y dîner lorsqu'il avait la flemme de se faire sa popote. « Impressionnant, ce type, il écrivait, écrivait, on aurait pu tirer du canon à côté de lui, rien, y bougeait pas, mais quand il avait fini, il n'était pas le dernier à rire et lever le coude avec nous autres. » Dans la deuxième quinzaine de septembre, il a pas mal vu « l'Angliche, là, le gars William », qui avait un accent marrant et racontait d'excellentes blagues sur les Écossais. Il ne connaissait les deux autres que de vue.
Charbonnel a participé aux recherches, bien sûr. Il est ravi que Martignac ait refait surface, et surtout, que l'histoire ait attiré des journalistes. Il en a même logé quelques-uns dans sa remise, « mais ils sont partis juste avant que vous n'arriviez ». Il a remarqué qu'il y avait un truc entre « le gars Étienne et l'Alice Lacombe, qui a plus de cul que de cervelle et qui va finir par mal tourner ». Une jeune femme nommée Marthe ? Oh, il y en a plusieurs dans le coin, mais une qui ne

soit pas paysanne et qui ait une belle écriture, c'est plus facile, il n'y a que « la Marthe Fasquelle, qui vit avec la veuve Corbin. Un drôle de numéro, cette fille-là. »
Son épouse, **Mme Émilie Charbonnel**, est une brune très séduisante si l'on apprécie le genre robuste et un peu vulgaire. Elle remplace parfois son mari derrière le comptoir, mais consacre l'essentiel de son temps à son club de tricot et à tromper son mari avec les clients du café (Charbonnel sait qu'il est cocu, en souffre, mais s'en console de son côté).

L'affaire du monument aux morts

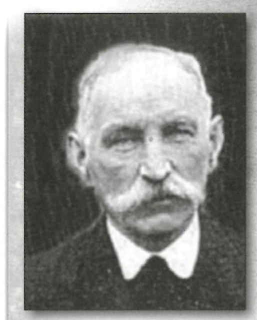
La querelle du monument aux morts a été la grande affaire de l'été, chacun étant sommé de prendre position, avant que la disparition de Martignac et de ses amis ne la ramène à de plus justes proportions. Vionnes a perdu une vingtaine d'hommes pendant la guerre. Honorer leur mémoire va de soi, mais comment ? Le maire Perrin, soutenu par le Père Augustin, penche pour une grande plaque de marbre à l'intérieur de l'église, une solution sobre et peu coûteuse. Charbonnel milite pour un spectaculaire monument aux morts en bronze surmonté d'une statue de Poilu, qui serait à ériger place de la Mairie. Bien sûr, c'est beaucoup plus cher, mais l'entreprise qui les fabrique consent des facilités de paiement sur trente ans.
Une photo du projet de Charbonnel est affichée près du comptoir du café. Charbonnel fait une propagande intensive auprès de ses clients, sans oublier de glisser au passage que Perrin fait vraiment peu de cas du sacrifice des Vionnois morts pour la patrie. Il faudra s'en souvenir aux prochaines élections, n'est-ce pas ? De son côté, Perrin réplique que ce genre de monument, parfait dans une grande ville, est disproportionné pour Vionnes. Il ne sera pas le maire qui aura endetté le village jusqu'en 1953, surtout alors que l'école a besoin de travaux urgents.

Raoul Reynaud, le médecin

Petit, rondouillard et jovial, le docteur Reynaud est un brave médecin de campagne, les deux pieds bien sur terre, qui se soucie peu du reste du monde, tant que son petit coin de paradis reste calme. Sa gouvernante prépare les meilleurs pâtés de lièvre à des kilomètres à la ronde. Il a plusieurs informations intéressantes pour les investigateurs.
En juin et juillet, Martignac venait dîner chez lui au moins une fois par semaine. « Pas que chez moi, d'ailleurs, il était charmant, ce garçon, mais un peu pique-assiette. Il mangeait chez le curé, aussi, et je crois bien qu'il a dîné une fois ou deux chez le baron, un honneur rare… Mais bon, sa conversation valait largement le repas. Les gens tournent un peu au ralenti, ici, alors que lui marchait à plein régime… » Pourquoi ont-ils cessé de se voir en juillet ? « Hé hé, vous savez ce que c'est… Il a dû trouver quelqu'un qui avait davantage de charme que moi (clin d'œil). » Il ne sait pas exactement de qui il s'agissait, mais il hésite entre Alice Lacombe ou Marthe Fasquelle « qui, entre nous, sont les plus délurées du village ».
Il a participé aux recherches, bien sûr. Lorsque Martignac a débarqué à la ferme Gaubert, c'est lui que le père Gaubert a prévenu, et c'est lui qui a appelé les gendarmes de Saint-Flour. À son arrivée, Étienne était inconscient, en état de choc. Il portait déjà des bandages « improvisés par la mère Gaubert, j'imagine ». Il les a refaits proprement, et non, il n'a pas gardé le tissu, quelle drôle d'idée. (En fait, c'est Ophélie qui a administré les premiers soins à l'écrivain peu après l'avoir récupéré).
Enfin, le docteur Reynaud soigne à peu près tout le monde sur le plateau, hommes et bêtes. Au cours de ces dix-huit derniers mois, Reynaud a été appelé une fois ou deux pour examiner des moutons qui présentaient des blessures bizarres. « Soit des incisions peu profondes, mais longues d'une bonne dizaine de centimètres, soit des piqûres de deux ou trois centimètres de large sur parfois cinq bons centimètres de profondeur. » Il a aussi entendu parler d'animaux morts, noircis et gonflés, mais il pense que ce sont des cas de charbon. Il en a convaincu tout le monde… à une exception près.
Le **docteur Lécuyer**, le vétérinaire de Saint-Flour, n'est pas très populaire dans le coin. Les paysans le jugent trop cher et pas assez aimable. Lécuyer ne partage pas l'opinion de Reynaud, mais il y a peu de chances pour que les personnages pensent à faire un détour à Saint-Flour pour le consulter. Le vétérinaire n'a pas eu l'occasion de voir de moutons « malades », mais il a entendu parler des symptômes par des bergers redescendus à l'hivernage. Il pense à du poison, et même plus précisément à du venin de serpent.

Maxime Roussel, garde champêtre et facteur

L'humour paysan étant ce qu'il est, toute la région surnomme le garde champêtre « Cadet Rousselle », mais pas devant lui. Roussel a soixante ans, le poil dru, l'œil vif et un goût prononcé pour le gros rouge. Il ne connaissait pas Martignac, mais il a mené l'un des groupes de recherche. Il n'est pas absolument convaincu par la manière dont Simonin a dirigé les opérations. « À sa place, j'serai monté plus haut dans la montagne. Y a des crevasses, par là. Pour sûr, ils n'avaient rien à faire dans le coin, mais comment on peut savoir où ils sont allés ? »
Roussel a également participé aux recherches pour retrouver le petit Rémi Sabatier, l'an dernier, mais il ne se pose pas beaucoup de questions sur cette affaire. Il est convaincu qu'il s'agit d'une fugue. Il est plus embêté



Victorien Perrin



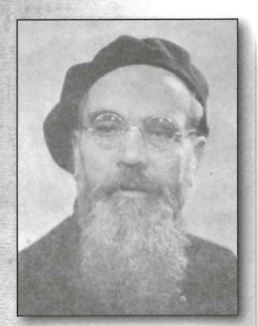
Paul Charbonnel



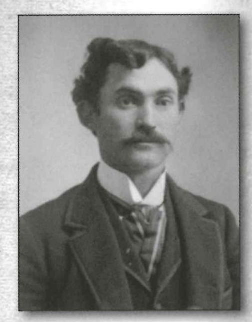
Raoul Reynaud



Alice Lacombe



Père Augustin



Thierry Lantier

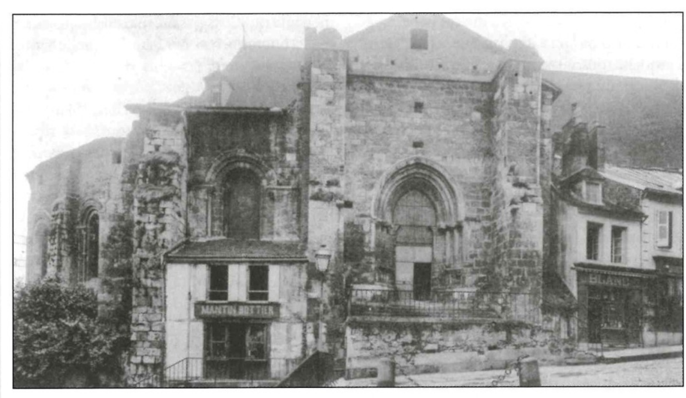


Isabelle Borie

Les autres commerçants

Ces quatre commerçants sont des figures importantes de Vionnes, mais n'ont pas d'informations pertinentes à donner aux investigateurs. Tous connaissaient Martignac de vue, et tous ont participé aux recherches. Marthe fait partie des clientes du boulanger, du boucher et de l'épicier, mais ils n'ont rien remarqué de spécial à son sujet.

Bernard Borie, le boulanger
Un petit homme trapu, tout en muscles, qui tient sa boutique avec l'aide de **Marie**, son épouse, et de deux apprentis. Il fait partie des piliers de *Chez Charbonnel*, et ne s'entend pas bien avec sa cousine Isabelle pour d'obscures histoires d'héritage.



par les histoires de moutons morts ou blessés, qu'il décrit à peu près dans les mêmes termes que le docteur Reynaud. « Ça arrive sur tout le plateau, cette saleté… » Avec un petit effort de mémoire, il se souvient que ça a commencé au printemps de l'année précédente, quelques semaines avant la disparition du petit Rémi. « Et maintenant que vous m'y faites penser, les premiers, c'était des bêtes du père Roche, là-haut, sur les pentes du Puy-aux-Fées ».
Roussel suit une routine immuable : il passe à la poste vers 9 heures, met sa casquette de facteur, prend le courrier destiné aux fermes des alentours et va le distribuer, tout en récupérant d'éventuelles lettres destinées au monde extérieur. Vers 11 h 30, il repasse à la poste, puis se pose *Chez Charbonnel*. Il y boit son litre de « vin de soif » et y mange sur le pouce. Vers 13 heures, il rentre chez lui, enfile une veste de chasse verte à galons dorés ornée d'une plaque portant la mention « LA LOI », et va remplir ses devoirs de garde champêtre. Sa principale responsabilité est de traquer les braconniers, mais il est aussi chargé de l'entretien des forêts. De temps en temps, il doit séparer des époux qui se battent ou ramasser des poivrots qui se donnent en spectacle sur la voie publique. Il ne l'a jamais fait, mais il est aussi habilité à procéder aux premières constatations en cas de cambriolage, entre autres. Bref, si les investigateurs veulent faire arrêter quelqu'un et n'ont pas de gendarme sous la main, Roussel est l'homme qu'il leur faut. Sauf que ce brave type fait illusion la plupart du temps, mais qu'il panique dès qu'il sort de la routine.

Le Père Augustin

Augustin Baylet, le curé de Vionnes, n'est pas de la région. Il arrive du Bordelais, amenant avec lui une pointe d'accent du sud-ouest et des considérations désolées sur l'arriération de ses ouailles. Il espère bien être remplacé à ce poste ingrat dans quelques années.
Martignac a dîné chez lui à plusieurs reprises. Ils ont aussi passé un après-midi ensemble, au mois de juin, à visiter les ruines de la cathédrale. « Il m'a dit qu'il pensait s'en servir pour un autre roman quand il aurait fini celui-là. » Leurs conversations du soir tournaient autour… du meurtre. « Le héros de son roman était croyant, mais finissait par commettre un crime, alors nous avons passé du temps à disséquer ses motivations. Martignac était… est agnostique. Il avait du mal à se mettre dans une peau de catholique. Il m'avait promis un exemplaire dédicacé de son livre. Je prie tous les jours pour son rétablissement. »
Le Père Augustin a vu René Leclercq à la messe le 23 septembre, mais c'est le seul des trois amis qu'il ait rencontré. En fait, il l'a même confessé ce matin-là, mais il hésite à en parler. Si les investigateurs sentent son trouble et savent trouver les mots justes, il leur explique brièvement que René avait une aventure avec quelqu'un du village. « Il n'a pas dit de qui il s'agissait, mais il était mal à l'aise. Il donnait l'impression de quelqu'un qui ne maîtrise pas ce qui se passe. »
Le curé ne tient pas à s'aventurer sur le terrain des confessions. En revanche, si on lui demande qui est assidu parmi ses paroissiens, il soupire que la fréquentation des églises ne cesse de baisser. Parmi les personnalités du village présentées dans ce scénario, le baron et le maire sont les seuls à assister à la messe toutes les semaines. Le docteur et les commerçants viennent de temps à autre, Amélie Legros s'y rend quand elle en a la possibilité, Madame Corbin est venue une fois ou deux, Marthe Fasquelle un peu plus souvent. À chaque fois, Marthe a fait preuve d'une dévotion ostentatoire qui a mis le curé un peu mal à l'aise, mais elle ne s'est jamais confessée…
Léopoldine Gouvier, la bonne du curé, règne sur le presbytère. En son for intérieur, cette redoutable vieille bigote déteste à peu près tous les habitants de Vionnes, mais elle réserve l'essentiel de son venin

pour les « pas grand-chose », catégorie où rentrent pêle-mêle Alice Lacombe, Marthe Fasquelle, Mme Charbonnel et toute investigatrice maquillée et parfumée.

Thierry Lantier, l'instituteur

Ce trentenaire en blouse bleue fait cours à tous les enfants de Vionnes. Il habite au-dessus de l'école. Il est discret, réservé et a plutôt bonne réputation *Chez Charbonnel*. Il lui manque deux doigts à la main gauche et ceux qui restent sont raides, souvenir du Chemin des Dames. Lantier a participé aux premières battues pour retrouver les disparus, mais il a vite renoncé. « Je ne veux pas être brutal, mais c'est sans espoir, vous savez. Il y a tout simplement trop de terrain à couvrir. »

Lantier a un peu discuté avec Martignac au début du séjour de l'écrivain. Les deux hommes ont vite découvert qu'ils n'avaient pas d'atomes crochus, et se sont limités à « des bonjours, bonsoirs lorsque nous nous croisions ». La vraie passion de Lantier, en dehors de l'éducation, est l'archéologie. Il est incollable sur les dolmens et les pierres levées des alentours. « Il y en a littéralement des centaines dans toute la chaîne des Puys, vous savez ? » Ses théories sont plutôt excentriques pour l'époque : il soutient que les Gaulois n'ont rien à voir avec ces constructions, qui auraient été l'œuvre d'un peuple préhistorique dont on ne sait plus rien. Il a une belle collection de pointes de flèches et de lames de couteaux en pierre, mais il n'a jamais fait le rapprochement entre ces babioles et les blessures récentes des moutons. Les idées de Lantier ne sont pas entièrement les siennes. Tout au long de l'été 1922, il a beaucoup fréquenté Ophélie Corbin, avec qui il s'est pas mal promené sur le plateau et sur les pentes de la montagne. Il s'est même imaginé qu'il en tombait amoureux mais, lorsqu'il a fait sa demande, Ophélie l'a gentiment éconduit (après l'avoir jaugé comme génétiquement sans intérêt). Leurs relations se sont refroidies, mais il passe prendre le thé avec ces dames de temps à autre.

Depuis cet été, Lantier fréquente **Léonie Sellier**, la sœur aînée de l'un de ses élèves. Léonie a vingt ans et travaille à la poste avec Mme Perrin. Elle distribue le courrier en ville pendant que le père Roussel se charge des fermes, et assure la permanence au bureau de poste entre 15 heures et 17 heures Lantier lui fait une cour en règle, sans se rendre compte que Léonie aimerait un peu plus d'action et risque fort de lui filer entre les doigts s'il ne se décide pas rapidement.



Isabelle Borie, mercière

Cette grande femme entre deux âges est la propriétaire et la gérante de *La Tentation – Articles de Paris*, l'un des magasins de la place de l'Église. Sa boutique vend fil, laine, aiguilles et galons aux dames de Vionnes, ainsi que quelques chapeaux et robes à la mode de l'année précédente. Elle est plutôt dans le camp du maire et du curé lorsqu'il s'agit des querelles locales, mais elle prend soin de ne se fâcher avec personne. Elle exerce, à temps très partiel, la fonction de secrétaire de mairie, ce qui fait d'elle un point de contact utile si les investigateurs envisagent de fouiller dans les archives municipales.

De plus, Mlle Borie a une passion : c'est la spécialiste de l'histoire locale. Elle s'y est intéressée à travers les agissements d'un lointain ancêtre, Louis Borie, un brigand qui fut décapité sous Napoléon Ier (voir *L'or des bories*, p. 81). Elle est notamment intarissable sur les querelles à rebondissements entre l'évêque et le baron de Vionnes, qui ont occupé tout le Moyen Âge. Elle a aussi une solide connaissance de l'affaire de la bête du Gévaudan, ainsi que des légendes locales, dont beaucoup parlent du « petit peuple ». Les « bonnes gens » y sont décrites comme de gentils lutins serviables, qui apprécient qu'on leur laisse une écuelle de lait dans la grange… et qui, si on l'oublie, font tomber malades vaches et moutons. Tout cela n'a que peu de rapports avec la réalité, mais peut aider à diriger les investigateurs vers la montagne.

Elle n'a jamais rencontré Martignac ou ses compagnons. En revanche, elle connaît bien Ophélie, qui lui achète un chapeau de temps à autre, « et qui partage mon intérêt pour l'histoire locale ». Sans être amies, les deux femmes prennent de temps en temps le thé ensemble. En général, Ophélie écoute po-

C'est un lointain descendant du brigand Louis Borie, un fait que ses potes du café lui rappellent de temps en temps. Bernard boit trop, et ça lui assombrit l'humeur. Il est sanguin, bagarreur et très jaloux. Marie lui est fidèle, mais cela ne l'empêche pas de lui donner une trempe de temps en temps, juste pour le principe.

Anselme Jaume, le boucher

Ce colosse d'un mètre quatre-vingt-dix, sanglé dans une blouse blanche trop petite pour lui, est intimidant mais doté d'un cœur d'artichaut. **Georgette**, son épouse, est l'une des plus jolies femmes du village, et même au bout de quinze ans de mariage, ils s'aiment encore comme au premier jour. Anselme joue régulièrement à la belote avec le maire. Il regarde l'instituteur de travers parce qu'il a le culot de mettre de mauvaises notes à son fils, **Fernand Jaume**. Le petit Fernand est un garnement d'une douzaine d'années, qui fait l'école buissonnière plus souvent qu'à son tour (mais pas par ce temps). Si les investigateurs cherchent un guide pour se balader sur le plateau, il se proposera. Il se fait fort de convaincre son père « si vous me payez assez, il comprendra que j'aille pas à l'école ». Fernand connaît bien le plateau, mais mal la montagne.

Roger Vassel, l'épicier

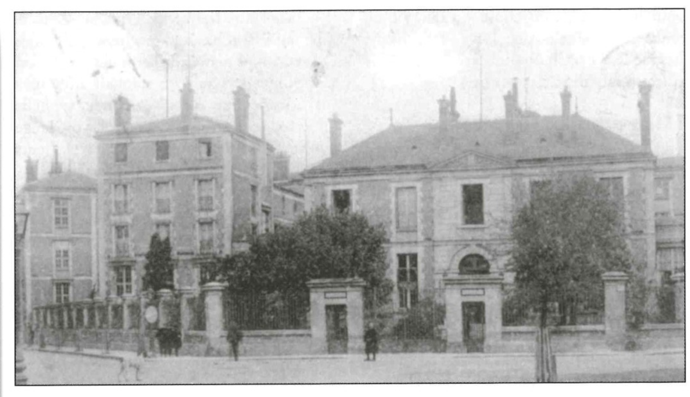
Trente ans, sec et noueux, avec un visage en lame de couteau et une petite moustache, Roger est « le rouge » du village (les Vionnois disent « le rouge » sur le même ton que plus au sud, on dit « le fada »). Ancien conseiller municipal socialiste passé au communisme après le congrès de Tours, il rêve d'une révolution qui « balaiera les vestiges archaïques de la société féodale. » Il est grande gueule mais pas violent, et au fond, il n'est pas aussi sectaire qu'il en a l'air. Son rêve est d'arriver à émanciper les hommes par la connaissance. Son magasin est le seul endroit du village où l'on peut trouver des journaux (des titres locaux, dont *La Montagne*, plus *L'Humanité*). Le soir et le week-end, il dirige le cercle de lecture, un embryon de bibliothèque qui permet aux adolescents de Vionnes de continuer à se cultiver lorsqu'ils en ont terminé avec l'école. Les activités du cercle, qui est ouvert aux garçons et aux filles, font jaser en ville – est-il bien convenable que ces jeunes gens soient soumis à son influence corruptrice ? –, mais il s'en fiche. Il déteste « Perrin le réactionnaire » à peine plus que Charbonnel, « ce social-traître qui abrutit les masses avec son picrate ». En revanche, il a une certaine affection pour Lantier, et même pour le curé. « Avec leurs outils imparfaits, ils tentent aussi d'aider les jeunes à sortir de leur misère morale ».

Martial Rive, le maréchal-ferrant

Vingt-deux ans, trapu et large d'épaules, avec des bras épais et des cicatrices de brûlures sur les mains, Martial vient de reprendre la forge de son père, Pierre. Martial est un type tranquille, à la voix douce, qui a conscience de sa force et évite de s'en servir. C'est aussi l'un des rares adultes du village qui ait conscience que le monde extérieur bouge à toute vitesse. Il s'est abonné à des revues de mécanique, bricole la voiture du docteur Reynaud quand elle fait des caprices, distribue de l'essence aux propriétaires de tracteurs… Il pense sérieusement à convertir d'une des deux remises qu'il possède dans la rue en garage.

Martial est célibataire, et cela lui pèse. Il s'est engagé dans une idylle discrète avec Léonie Sellier, la « bonne amie » de l'instituteur. Elle lui plaît beaucoup, mais il

hésite à la faucher à « M'sieur Lantier, un mutilé de guerre, qui s'est battu alors que moi, j'étais trop jeune ». Léonie, de son côté, a du mal à trancher entre les deux.
Pierre Rive approche de la soixantaine. Il habite avec son fils, au-dessus de la forge. Il a visiblement été robuste, mais il a beaucoup maigri ces derniers mois. Il souffre de maux d'estomac que le docteur Reynaud n'arrive pas à calmer (un début de cancer, en réalité). Il travaille encore, s'occupant de l'unique écurie de Vionnes. Le boulot se résume à prendre soin des chevaux des commerçants les jours de foire et, de temps en temps, à louer un cheval à des journalistes… ou à des investigateurs.





Baron Alphonse de Vionnes



Ophélie Corbin



Marthe Fasquelle

liment Mlle Borie lui raconter ses dernières trouvailles sur la construction de la cathédrale, puis renvoie la conversation vers les légendes des montagnes. Elle s'y prend assez subtilement pour que son interlocutrice ne réalise pas que c'est son unique centre d'intérêt.
Elle sait qu'il y a eu « une histoire malheureuse » entre Ophélie et Lantier, l'instituteur, et soupçonne Marthe d'avoir « un passé ». D'une manière générale, son magasin sert de centre de ragots à toutes les bonnes dames de Vionnes, elle est donc relativement bien informée sur ce qui se passe en ville. Cependant, ces informations passent au filtre peu charitable des commères d'une petite ville de province…

Le baron Alphonse de Vionnes

« M. le baron » occupe la plus belle maison du village, une bâtisse de deux étages du XVIIe siècle qui a de faux airs d'hôtel particulier. Brun et athlétique, avec une belle barbe noire et un nez en bec d'aigle, il en impose. Il a cinquante-six ans, mais en paraît dix de moins. Il possède une bonne partie des fermes des alentours, sans oublier le château, « une ruine à peine habitable » qu'il loue depuis deux ans à « ce Russe antipathique ».
Le baron est veuf, et a perdu trois de ses fils à la guerre. Le quatrième, Philippe, en est revenu invalide. Il lui reste également deux petits-fils, qui vivent dans la famille de leur mère à Mende, plus au sud. Il consacre le temps qui lui reste à vivre à la chasse, la généalogie et la gastronomie. Au printemps et en été, il a une vie sociale assez riche, mais elle est davantage tournée vers l'aristocratie auvergnate que vers les habitants de Vionnes.
Le baron écoute poliment les investigateurs. Il a reçu Martignac peu après son arrivée, bien entendu, mais il ne l'a pas trouvé très sympathique. Lors de leur unique dîner ensemble, auquel assistait également « Madame Corbin, une veuve à qui je loue une maison », il a trouvé l'écrivain bavard et impoli. Il ne le dira pas forcément en ces termes aux investigateurs, mais il l'a catalogué comme « un petit malotru suffisant » Ils se sont revus début septembre pour parler chasse. Le baron a décliné la proposition de Martignac de se joindre à ses amis, mais il n'a pas manqué de l'orienter vers les coins les plus giboyeux du plateau.
C'est du moins ce qu'il prétend. En fait, il l'a aiguillé vers des coins sans intérêt cynégétique. Cela le tourmente, car il se demande si cette petite mesquinerie ne les a pas envoyés à la mort. Il a tort de s'en faire. En réalité, c'est Marthe qui a aiguillé René Leclercq vers le site de l'embuscade.
À propos de Marthe, il a eu une liaison de quelques mois avec elle, vers le milieu de l'année précédente. Il n'en fera pas la confidence aux investigateurs, mais s'ils l'apprennent (sans doute de la bouche de Marthe elle-même), il pourra leur confirmer qu'il a rompu, car « ses exigences devenaient vraiment trop importantes. Si je veux me ruiner, je peux le faire autrement. » Il en parle quand même avec une pointe de nostalgie… si un investigateur lui en fait la remarque, il soupire quelque chose comme « quelle femme, quand même » et change de sujet.
Trois des pièces du rez-de-chaussée ont été réaménagées en appartement pour **Philippe de Vionnes**. Celui-ci a perdu les deux jambes et la moitié gauche du visage en 1915, quelque part du côté de Reims. Dans ses bons jours, c'est un jeune homme aimable, mais tourmenté. Dans les mauvais, il extériorise sa dépression en étant odieux avec tout le monde. Philippe ne sort quasiment jamais. Soigné par une infirmière à demeure, il fait partie des sujets de conversation des commères du village. Celles-ci s'intéressent également de près à **Constance Louvère**, l'infirmière. Cette belle brune venue de Mende vit à Vionnes depuis 1920, mais on la voit peu en ville. Elle couche avec le baron (par plaisir) et

parfois avec Philippe (par devoir ou par pitié). Il lui est arrivé à plusieurs reprises de commettre de petits larcins, notamment des bijoux qui ont appartenu à feu la baronne. Constance sait que le baron a eu une liaison avec Marthe, mais elle ne voit pas en quoi ça regarde les investigateurs.

Ophélie Corbin et Marthe Fasquelle

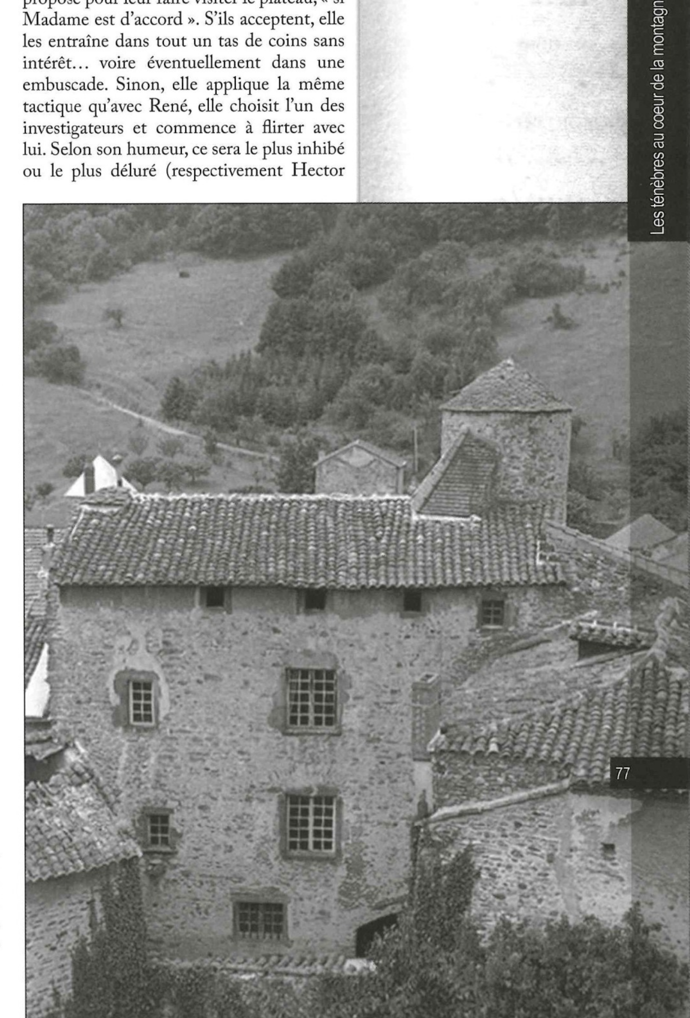
Les deux femmes occupent une belle maison d'un étage, un peu à l'écart du centre-ville, près des remparts. Elles ont un joli jardin, bien entretenu, et leur voisin le plus proche se trouve être un octogénaire un peu sourd… Elles se sont installées à Vionnes en janvier 1922, sans susciter autant de ragots que Boris Alexandrovitch, arrivé au printemps de cette même année. Il faut dire qu'elles sont moins voyantes. Une jeune veuve et sa dame de compagnie qui s'enterrent dans un coin perdu pour y vivre de rentes diminuées par l'inflation, il y en a des dizaines de milliers dans cet après-guerre désespérant. Aux yeux des habitants de Vionnes, leur seule originalité est leur goût pour les longues balades sur le plateau, et encore, on les y voit moins maintenant que l'an dernier. Ophélie sort peu, mais elle jardine quand il fait beau. Elle dîne de temps en temps avec d'autres veuves de guerre ou avec Mlle Borie, la mercière. Marthe est plus présente dans la vie du village. Elle fait les courses, a participé à l'organisation de la tombola du Quatorze Juillet, bref, elle se montre.

Les deux femmes reçoivent aimablement les investigateurs dans un petit salon encombré de bibelots et dominé par la photo encadrée de noir d'un officier moustachu, qu'Ophélie appelle « mon défunt » avec des larmes dans la voix (le lieutenant Henri Corbin est réel et a effectivement été tué à Verdun comme elle le prétend, mais elle a usurpé l'identité de la vraie Ophélie Corbin, morte de la grippe espagnole à Annecy en 1919).

Ophélie est grande, mince et séduisante dans une sévère robe noire. Elle paraît environ trente-cinq ans. Marthe est plus jeune, blonde, et dotée de formes plus généreuses que sa patronne. Ophélie domine la conversation, Marthe se contentant de faire le service. Bien sûr, elles ont rencontré Martignac chez le baron de Vionnes. La conversation a été superficielle et pas très intéressante. « Je l'ai invité à prendre le thé le jeudi suivant, soupire Ophélie, mais il a décliné ma proposition. Je ne l'ai pas revu ensuite. »

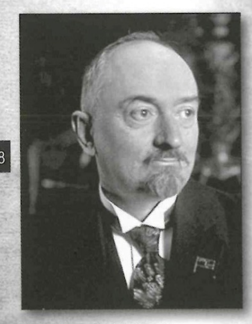
Sous ses dehors polis, Ophélie jauge les investigateurs, tente de voir à quel point ils sont manipulables… et surtout, de savoir ce qu'Étienne leur a dit. Il sait à peu près tout ce qu'il y a à savoir sur elle, après tout. Si les investigateurs sont francs avec elle et lui expliquent qu'il alterne catatonie et délire, elle se détend très légèrement. Enfin, si elle peut récupérer assez d'informations pour lui remettre la main dessus, comme son numéro de chambre, cela l'intéresse. Elle a toujours besoin de ses gènes.

Lors de ce premier entretien, Marthe reste en retrait. Prise à part, « hors de portée d'oreille de la patronne », elle est un peu plus ouverte. Elle leur explique « que vivre dans ce trou, c'est horrible, on meurt à petit feu ». Elle confesse sans beaucoup d'hésitation qu'elle a « fréquenté » René Leclercq, qu'elle a banalement croisé à la boulangerie. On ne peut pas vraiment parler de liaison, ils se sont à peine connus une semaine, mais ça existe, les coups de foudre ! Elle est inquiète pour lui (elle ment, et ça se voit un peu si les investigateurs sont attentifs). Elle mentionne en passant que d'après René, Martignac avait des problèmes avec Alice Lacombe. Si les investigateurs n'ont pas encore commencé les recherches, elle se propose pour leur faire visiter le plateau, « si Madame est d'accord ». S'ils acceptent, elle les entraîne dans tout un tas de coins sans intérêt… voire éventuellement dans une embuscade. Sinon, elle applique la même tactique qu'avec René, elle choisit l'un des investigateurs et commence à flirter avec lui. Selon son humeur, ce sera le plus inhibé ou le plus déluré (respectivement Hector



Nourrir les prisonniers

Au cas où les investigateurs feraient la tournée des magasins pour savoir si quelqu'un achète davantage de nourriture depuis le 25 septembre, la réponse est non. Marthe fait les courses tous les matins, mais elle continue à acheter pour deux. Ophélie peut se passer de nourriture pendant de longues périodes, et jeûne. Marthe mange comme d'habitude, et complète la maigre part des prisonniers avec des conserves.



Boris Alexandrovitch Gorovine

d'Anderly et Marc Duboscq, si vous utilisez les pré-tirés). Si le personnage répond à ses avances, il abrège d'autant la vie de René… et court le risque de le remplacer dans sa prison.

D'un point de vue de mise en scène, pour cette première rencontre, Ophélie doit sembler convenable mais un peu terne. Sans être vraiment suspecte, Marthe détonne dans le décor. Elle fume, se maquille, emploie un vocabulaire relâché et parfois grossier, n'hésite pas à flirter avec les hommes qui lui plaisent (ou dont les femmes lui déplaisent)… Bref, les commères de Vionnes lui trouvent « mauvais genre » et la surnomment « la Parisienne » dans son dos. C'est tout dire.

Boris Alexandrovitch Gorovine

Avant l'affaire Martignac, Boris Alexandrovitch était le principal sujet d'intérêt des pipelettes du village. Pensez donc, un Russe blanc qui s'exile à Vionnes, loue le vieux château où personne n'habitait plus depuis vingt ans, et vit là-haut comme un sauvage ! Ah, et puis, il y a ces maudits chiens, aussi, une demi-douzaine de molosses qui ont déjà « failli » croquer plusieurs personnes.

En réalité, le donjon et l'aile ouest du château sont non seulement habitables, mais confortables. Et Boris Alexandrovitch n'est pas seul, il partage son exil avec quelques domestiques peu bavards et une jolie jeune femme qu'on ne voit jamais en ville (et qui fait donc l'objet d'un certain nombre de rumeurs. Isabelle Borie, notamment, laisse entendre qu'à son avis, c'est une authentique princesse Romanov).

Sous le regard paranoïaque de l'investigateur moyen, ce pauvre Boris Alexandrovitch a un profil de suspect parfait. En fait, il est complètement innocent et pourrait même devenir un allié, si on le manie avec doigté.

Ancien député conservateur à la Douma, ex-colonel dans l'armée du tsar, Boris Alexandrovitch a échoué en France en 1920. Après quelques mois passés à accueillir d'autres exilés, à entretenir de chimériques projets de restauration impériale, et à creuser des trous dans une fortune déjà bien diminuée, il a décidé qu'il serait plus sage de s'installer en province. Le choix de l'Auvergne lui a été suggéré par sa compagne, **Germaine Pinson**, qui est du Puy. Germaine est une courtisane montée à Paris qui rentre au pays avec un gibier de choix (dont elle n'est pas encore arrivée à se faire épouser, mais elle y travaille quotidiennement). Les trois domestiques, un intendant, une cuisinière et une bonne, ont été recrutés à Aurillac. Deux fois par semaine, ils se font livrer les produits de base et, lorsqu'il faut faire des courses, ils descendent à Saint-Flour. Contrairement à ce qu'imaginent les villageois, ce n'est pas du mépris pour les habitants de Vionnes, c'est juste qu'il y a davantage de choix en ville.

Boris Alexandrovitch est un bel homme, de grande taille, avec une barbe blonde qui commence à grisonner. Deux ou trois fois par semaine, il fait une longue promenade sur le plateau avec ses chiens (alternativement avec ses chiens de compagnie, Milkhaï et Olga, deux lévriers russes auxquels il tient beaucoup, et ses chiens de garde, quatre dogues de Bordeaux nommés Luc, Marc, Matthieu… et Jeanne). Il ne

salue personne et personne ne le salue. Le reste du temps, il reste au château, à correspondre avec d'autres exilés et à rédiger ses *Mémoires* (en russe). Son seul point faible est l'alcool. Il se fait livrer cognac et champagne par caisses entières. Les bons jours, leur consommation lui inspire des tirades féroces sur la toute nouvelle URSS, qu'il affuble de surnoms modérément spirituels du type « Union Raspoutienne des Saligauds Sans-dieu ». Les mauvais jours, il prend un revolver et erre dans les couloirs du château, invectivant Lénine et le provoquant en duel. Il n'a encore jamais tiré, mais Germaine redoute un accident.

La plus grande crainte de Boris Alexandrovitch est d'être un jour la cible d'assassins venus de Russie. Ce n'est pas complètement absurde, d'ailleurs, les pratiques du Guépéou (l'OGPU, l'ancêtre du KGB) étant ce qu'elles sont. Pour cette raison, il redoute la publicité. Il a peur d'être mentionné dans les articles que la presse consacre à la disparition de Martignac. Quand il est ivre, il voit des tueurs derrière chaque journaliste.

Si les investigateurs insistent pour être reçus, Boris Alexandrovitch leur accorde quelques minutes. S'il est sobre, il se contente de leur expliquer brièvement qu'il n'a jamais rencontré ce monsieur Martignac, ni aucun de ses amis, n'a pas participé aux recherches et n'a aucune idée de ce qui se passe dans le pays, au revoir. S'il est ivre, il est plus bavard et plus sympathique, mais pas mieux informé. Boris Alexandrovitch est paranoïaque et égoïste, mais il s'ennuie et il a un bon fond. Si les PJ arrivent à percer sa carapace, ils découvriront un individu attentif, intelligent et à l'esprit ouvert. De plus, il a conservé quelques souvenirs explosifs de ses aventures en Russie – son revolver et surtout quelques grenades. Qui sait, elles pourront peut-être être utiles aux investigateurs ?

Voies sans issues

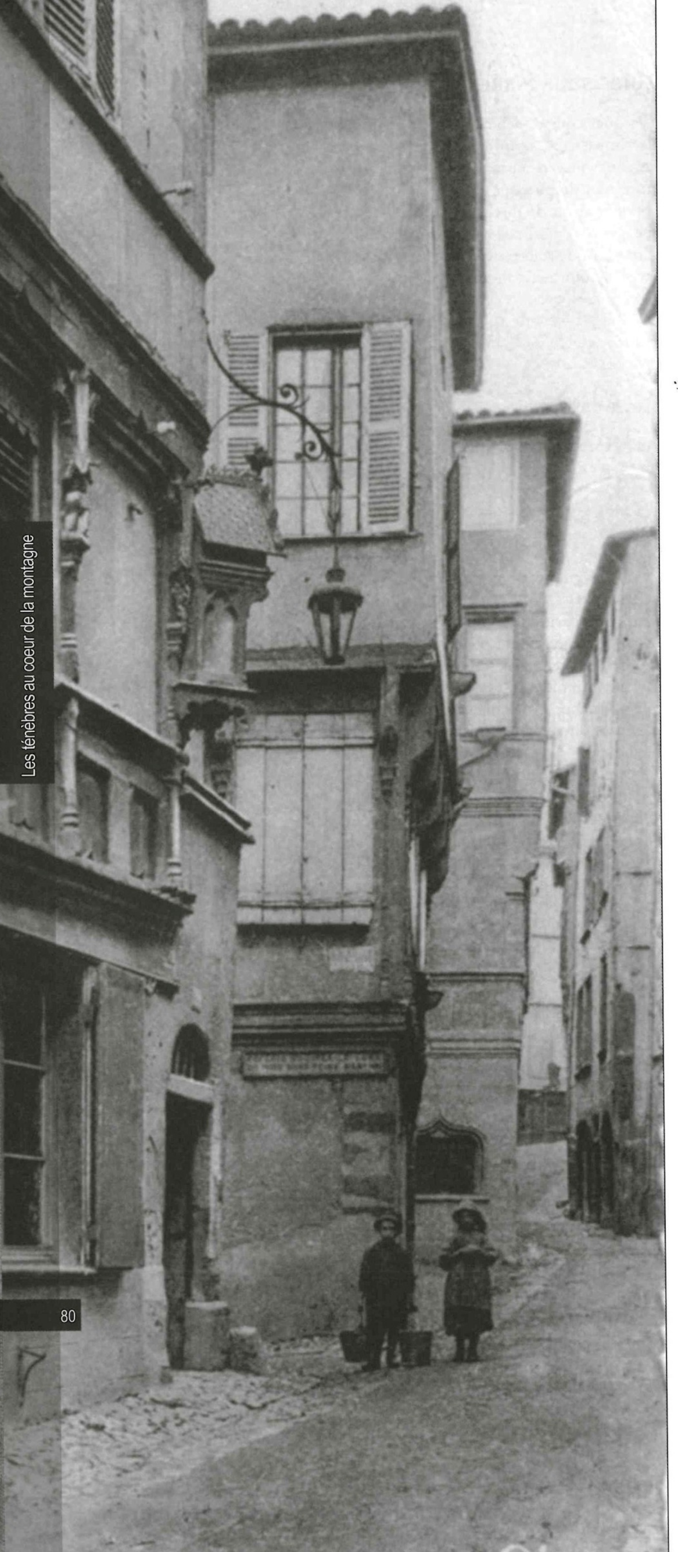
Ces quatre pistes débouchent assez vite sur des impasses. Les informations sont là au cas où vous en auriez besoin, parce qu'il n'y a rien de pire que les joueurs qui vous sondent avant de dire quelque chose comme « bon, ce n'est pas ça, il ne sait pas quoi dire » lorsque vous restez court. Servez-vous en si besoin, mais *ne laissez pas les joueurs s'enferrer*. Si vous avez l'impression qu'ils se précipitent vers un mur, relancez le scénario d'une manière ou d'une autre (voir *Développements*, p. 86).

La vie du village

Arriver dans un lieu plein de PNJ détaillés et plutôt sympathiques à première vue donne souvent de drôles d'idées aux joueurs vétérans. Forts d'expériences douloureuses dans d'autres vies, ils s'imaginent que tous ces braves gens se réunissent *forcément* devant les pierres levées à la nouvelle lune pour une cérémonie impie avec sacrifice humain et apparition de monstres tentaculaires. Malheureusement pour eux, à Vionnes, les activités religieuses se résument à une messe quotidienne, tôt le matin, devant une assistance clairsemée, et à une grand-messe le dimanche qui attire un peu plus de monde.

Le cercle de lecture de M. Vassel, l'épicier, intéresse surtout des adolescents. Les livres qu'il propose à ses jeunes adeptes relèvent de la littérature contemporaine, pas du Mythe de Cthulhu. Les hommes, quant à eux, jouent aux dominos ou tapent le carton au bar. En 1921, Mme Charbonnel a monté un club de tricot, avec le soutien enthousiaste d'Isabelle Borie, la mercière. Il attire aussi bien les femmes de Vionnes qu'une partie des fermières des alentours. Le résultat de leurs efforts est distribué au Secours auvergnat, une association charitable laïque.





Enfin, les épouses des notables se réunissent au presbytère le mardi et le vendredi, généralement en début d'après-midi, autour de Mme Perrin. Cancans mis à part, les réunions tournent autour de sujets comme la préparation des décorations de la messe de minuit du 24 décembre ou la collecte de vieux vêtements pour les pauvres du canton. Si les investigateurs veulent un peu d'animation, ils devront descendre à Saint-Flour. La ville compte un cinéma, de vrais bars, deux maisons closes… bref, tout ce qui manque à Vionnes.

Les anciens barons de Vionnes

Certains investigateurs ont tendance à raisonner en termes de malédictions familiales (ou de loups-garous, qui sait?). Grâce aux registres d'état-civil conservés à la mairie, il est tout à fait possible de retracer l'histoire des barons de Vionnes jusqu'à la Révolution. Pour remonter avant cette date, il faut se rendre au presbytère, où se trouvent encore les registres des baptêmes, mariages et décès de l'Ancien Régime. Le baron lui-même connaît sa généalogie à fond, mais il ne voit pas en quoi la communiquer aux investigateurs les aidera à retrouver Martignac.

Les premières mentions du fief de « Vyone » remontent aux années 1050. Les seigneurs de Vionnes prennent le titre de baron vers 1230, au début du règne de Saint Louis. Ensuite, une longue succession de barons, tous prénommés Jean ou Charles, règne sur le fief. En dehors de quelques bisbilles sanglantes avec leurs voisins, l'essentiel de leurs activités semble avoir été de neutraliser leurs rivaux, les évêques de Vionnes. De temps à autre, la famille parvient à placer un cadet sur le siège épiscopal, le perd à la génération suivante… Jean VI, le dernier représentant de cette lignée, meurt à Marignan.

En 1516, François Ier remet le fief à l'un de ses compagnons de combat, un Béarnais nommé Henri de Géniac, qui devient Henri de Vionnes. Son petit-fils, Maximilien de Vionnes, dit le Sauvage, se fait remarquer pour sa cruauté lors des premières guerres de Religion, dans les années 1560. Il meurt en 1567, égorgé à la sortie de la messe par un mari jaloux (et protestant). En 1620, Henri II de Vionnes est écuyer de la Maison du Roi. Il conserve cette charge pendant plus de vingt ans, avant de rentrer au pays à la mort de Louis XIII. Les trois générations suivantes mènent des vies de gentilshommes campagnards sans relief. Sous Louis XV, le baron Louis Ier de Vionnes (1702 – 1765) est capitaine au régiment d'Auvergne. Son fils aîné Henri (1739 – 1751) étant mort jeune et sans postérité, le titre passe à son cadet, François (1742 – 1805). Ce dernier quitte la France en 1790, et meurt en exil en Allemagne quinze ans plus tard. Le châ-

teau de Vionnes reste désert jusqu'à la chute de l'Empire. Le baron Louis II de Vionnes (1775 – 1843), fils de François, rentre en Auvergne en 1814. Intelligent, diplomate et ayant rendu des services aux Bourbons lors de leur exil, il est l'un des hommes les plus importants du département sous la Restauration. En 1830, il passe le relais à son fils Henri (1798 – 1852), plus adapté aux temps nouveaux de la Monarchie de Juillet. À la mort prématurée d'Henri, victime du choléra, le titre passe à Louis III (1836 – 1870). Notable rallié à l'Empire, il meurt quelque part en Alsace lors de la guerre contre les Prussiens, en août 1870. Son fils unique, âgé de trois ans, hérite du titre et du château. C'est Alphonse, l'actuel baron de Vionne.

Les sorciers de la région

Si les investigateurs se renseignent sur les occultistes locaux, c'est assez facile : il n'y en a pas. S'ils remontent dans le passé, le canton de Vionnes n'a jamais été le théâtre du moindre procès en sorcellerie. En cas de maladie, les paysans qui n'ont pas confiance dans le docteur Reynaud vont voir le **père Simon**, dit « le Toucheux », qui habite à Viaigues, un hameau de la vallée voisine. Le père Simon, un brave rebouteux, en sait long sur les plantes et les maladies, et vaut sans doute n'importe quel médecin de campagne de l'époque. Il pense beaucoup de mal de son rival **Julien Borrel**, de Saint-Flour. Celui-ci est à la fois plombier, sourcier *et* magnétiseur. Borrel non plus n'a rien à voir avec notre histoire, sauf si les investigateurs l'y entraînent. Il ne cracherait pas sur un peu de publicité, et un article sensationnel du type « La sœur de l'écrivain disparu a recours à un sorcier » lui rapporterait de nombreux clients… que ce soit vrai ou non, d'ailleurs.

L'or des bories

Dirigée par un certain Louis Borie, assisté de Lucien « le Rouge » et du « lieutenant » Keller, la bande des bories a sévi en 1809 et 1810. Ses principaux membres ont été arrêtés, jugés et guillotinés en septembre 1810. Les détails se trouvent dans les archives de la gendarmerie de Saint-Flour et dans celles du palais de justice d'Aurillac, mais ces brigands ont aussi laissé d'abondantes traces dans la mémoire populaire de Vionnes.

La bande se composait essentiellement de déserteurs et de réfractaires à la conscription. Elle a compté jusqu'à une quinzaine de membres, qui écumaient les fermes isolées du sud du Cantal. Leur principal repaire était une grotte, quelque part près du sommet du Puy-aux-Fées, mais on ne sait pas précisément où.

En dehors du brigandage de grand chemin, qui ne rapportait pas grand-chose dans le pays, la bande attaquait les fermes isolées et « chauffait les pieds » des propriétaires pour récupérer leur magot. En définitive, les gendarmes leur ont tendu une embuscade à la ferme du Calvaire, sur la route de Saint-Flour. La fusillade a fait trois morts dans les rangs des forces de l'ordre et six chez les bories. Louis Borie et Keller ont été capturés vivants, avec six de leurs hommes et deux femmes. Tous ont été jugés très rapidement, condamnés à mort et exécutés dans la foulée. La justice impériale ne plaisantait pas avec les brigands. D'après le rapport des gendarmes, au moins trois brigands sont parvenus à s'échapper, mais ils n'ont plus jamais fait parler d'eux par la suite.

De paysan dévalisé en paysan dévalisé, la rumeur publique prête aux bories un fabuleux trésor de plusieurs milliers de napoléons, qui n'a jamais été retrouvé. À Vionnes, « borie », devenu nom commun, est synonyme de « brigand » et « compter sur l'or des bories » est passé en proverbe pour « bâtir des châteaux en Espagne ». Beaucoup de gens se sont efforcés de retrouver cet or, sans aucun succès. Les minutes de l'interrogatoire de Louis Borie, à la gendarmerie de Saint-Flour, révèlent que le trésorier de la bande était un certain **Jean des Hauts**. Son nom n'apparaît pas parmi les victimes de l'embuscade, ni parmi les brigands jugés. Une enquête patiente parmi les bergers du Puy-aux-Fées permet de retrouver la trace d'une famille Rouche, parfois appelée « des Hauts » du nom de sa ferme. Celle-ci est en ruine depuis un demi-siècle et ne contient pas l'ombre d'un trésor. D'autres recherches de longue haleine donnent le nom d'une **Marguerite Victor**, née Rouche, une quasi centenaire qui coule des jours paisibles à Aurillac, et qui se trouve être la petite-fille de Jean des Hauts. Quand elle était enfant, son père lui racontait souvent que peu après l'arrestation de la bande, Jean était allé se planquer dans la montagne avec « un coffret plein de pièces d'or ». Il n'en est jamais redescendu. En fait, il s'est caché dans la mauvaise grotte, et a été victime d'un homme-serpent en maraude.

Reprendre les recherches

Enquête en ville et recherches sur le plateau sont séparées pour des raisons pratiques, mais il est probable que les investigateurs n'attendent pas d'avoir pressé tous les PNJ de Vionnes comme des citrons avant de se lancer. Il est même probable qu'ils commenceront par là.

Le paysage est spectaculaire et dépouillé : un immense plateau volcanique coupé de temps en temps par des torrents profonds, qui coulent parfois dans de mini-gorges de deux ou trois mètres de profondeur. Au sud,

Informations

Une fois les fausses pistes écartées, voici les informations significatives que peuvent récupérer les investigateurs au terme de leurs entretiens avec les Vionnois :

- **Les relations de Martignac.** L'écrivain avait une liaison avec Alice Lacombe. Il a vu Ophélie Corbin en une occasion, chez le baron.
- **Les relations de René Leclercq.** Il avait une liaison avec une « Marthe », que l'on peut identifier comme Marthe Fasquelle, la dame de compagnie d'Ophélie Corbin.
- **La disparition de Rémi Sabatier.** Les informations données par les gendarmes et le garde champêtre pointent vers Célestin Roche, un berger.
- **L'histoire locale.** M[lle] Borie sait qu'Ophélie s'y intéresse.
- **Les pierres levées.** Elles sont nombreuses dans la montagne. Lantier, l'instituteur, sait qu'Ophélie s'y intéresse. Il a adopté les théories d'Ophélie, qui sont excentriques pour l'époque.
- **Marthe Fasquelle.** Elle a mauvaise réputation à Vionnes, mais surtout parce qu'elle affecte des manières « de la ville », ce qui devrait la rendre plutôt sympathique aux investigateurs.
- **Ophélie Corbin.** Personne n'en pense du mal, mais les disparitions d'animaux ont commencé peu après son arrivée, suivies de peu par celle du petit Rémi Sabatier. L'an passé, elle a fait de longues promenades sur le plateau, mais elle sort moins maintenant. Elle reçoit beaucoup de livres venus d'un peu partout.

Rien de tout cela n'incrimine vraiment Marthe et Ophélie, mais cela justifiera sans doute que les investigateurs les gardent à l'œil, en attendant de trouver des preuves supplémentaires…

la route descend vers Saint-Flour. Vers le nord, le sol monte, d'abord insensiblement, puis de manière beaucoup plus raide, vers le Puy-aux-Fées (1124 mètres, soit 450 mètres de dénivelé par rapport à Vionnes). À l'est, à cinq kilomètres de Vionnes, le plateau est coupé net par une vallée escarpée. Au fond, cinquante mètres plus bas, coule l'Adrette, une grosse rivière. Enfin, six kilomètres à l'ouest de Vionnes, le plateau descend plus doucement, jusqu'à une large vallée où le trouve le hameau de Viaigues. Le plateau se prolonge de l'autre côté, mais pour les gens de Vionnes, c'est presque l'étranger…

Pour l'essentiel, le plateau est couvert d'herbe rase. Un petit bois met de loin en loin une touche de vert plus sombre. Les affleurements rocheux, comme celui où est bâti Vionnes, se font de plus en plus nombreux au fur et à mesure que l'on monte vers le nord. Les fermes, présentes au sud du plateau, se raréfient au nord de Vionnes, alors que les bergeries se font plus nombreuses.

Retracer l'itinéraire des battues

Le brigadier Simonin, aidé par des volontaires, a mené des recherches sérieuses, mais forcément limitées par le manque de personnel. Il a couvert en priorité les bois, qui sont l'endroit logique pour retrouver des chasseurs (soit dit en passant, le plateau n'est pas particulièrement giboyeux, mais Martignac et ses amis voulaient davantage se retrouver et passer quinze jours au grand air, en tirant un lièvre de temps en temps, que de faire un carnage). Il a ensuite couvert le nord de Vionnes, sans plus de succès, puis le pourtour de la falaise est. Il ne s'est pas aventuré sur les pentes du Puy-aux-Fées, en raisonnant que les chasseurs n'auraient pas poussé aussi loin. La seconde série de battues s'est concentrée sur le sud du plateau, autour de la ferme Gaubert. Cette fois, Simonin a mis l'accent sur les bâtiments vides où Martignac aurait pu être retenu. La région ne manque pas de fermes et de bergeries abandonnées. La guerre a creusé des vides, et les jeunes vont de plus en plus travailler à Clermont-Ferrand, chez Michelin.

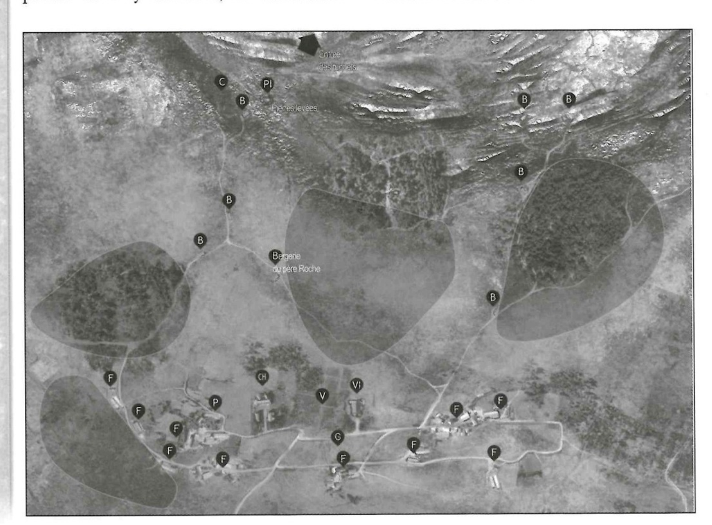
Le Puy-aux-Fées

Les pentes de la montagne ne sont pas différentes des approches nord du plateau, à ceci près que le terrain est plus difficile. Les pentes sont raides, les éboulis bien visibles… Il y a encore des bergers lorsque les investigateurs arrivent, mais à partir du 15 octobre, la montagne sera déserte.

L'autre originalité, par rapport au plateau, est la présence de pierres levées. Certaines sont à peine plus hautes qu'une borne, mais plus on avance, plus elles sont nombreuses. En un endroit, elles forment un alignement grossier, en partie enterré. Ailleurs, c'est un petit cercle à moitié démantelé (cela fait des siècles que les gens du cru réutilisent certaines pierres pour construire leurs clôtures). Paysans et bergers n'y prêtent pas attention, pensant qu'il s'agit de bornes médiévales. Les gens instruits, quant à eux, parlent de « pierres des Arvernes », leur attribuent une origine gauloise, et ne s'en soucient guère plus, en dehors de quelques archéologues amateurs.

Le père Roche, berger antipathique

Trente-neuf ans, costaud, trapu et malpropre, Célestin Roche vit de mai à octobre dans



Plan des alentours de Vionnes (pour le Gardien)

Légende :

F : Ferme
B : Bergerie
V : Vionnes
CH : Château
VI : Villa Martignac
G : Ferme Gaubert
Pl : Portail
Zones grisées : zones couvertes par les battues



« les hauts » avec ses troupeaux, seul avec quatre gros chiens de berger de race incertaine, répondant aux noms de Fantômas, Buffalo, Joffre et Clem. Il a la réputation d'être violent, surtout depuis son retour de la guerre. Lorsque la saison change, il redescend dans la vallée, quittant les terres publiques pour des pâturages plus hospitaliers (qui appartiennent au baron de Vionnes).

Si les investigateurs viennent le trouver pour lui parler de la disparition du petit Rémi Sabatier, il hausse les épaules. « Le gamin était un bon à rien pleurnichard, qui n'avait jamais travaillé de sa vie. J'ai essayé de le dresser, il s'est ensauvé. Ça m'a fait un tintouin pas possible avec les gendarmes, l'orphelinat... On ne m'y reprendra pas, à essayer de rendre service, tiens ! » Le sujet des bêtes mortes ou mutilées déclenche un torrent de récriminations. À l'entendre, tout son troupeau y est passé. Au moins deux fois. Quand on fait le tri, on arrive à de plus justes proportions : depuis le printemps 1922, trois de ses moutons ont disparu, deux sont morts « d'une maladie pas normale », et une demi-douzaine ont été blessés, dont un assez gravement pour en mourir quelques jours plus tard. Sur un troupeau qui compte plus d'une centaine de têtes, ce n'est pas rien, mais ce n'est pas non plus la ruine. Si les investigateurs sont particulièrement curieux, le berger leur attrape une bête et leur montre ses cicatrices. Elles correspondent aux descriptions du docteur Reynaud.

Roche n'a pas participé aux recherches pour retrouver Martignac et ses amis, mais il est au courant de leur disparition. « C'est pas parce qu'on vit là-haut qu'on voit jamais personne, vous savez. » Le sujet semble le mettre mal à l'aise. Il explique que le 25 septembre, il était « dans le bas d'la montagne », à la recherche d'une brebis égarée. Il n'a rien vu et rien entendu.

Il faut beaucoup de temps, de patience et de coups à boire pour l'amener à discuter de ce qu'il y aurait « comme argent à se faire si des fois que j'aurais des infos là-dessus... »

Il négocie âprement, mais finit par expliquer que le 25, en début de soirée, il a entendu des coups de feu dans la montagne, quelque part au-dessus de lui. Cela n'a duré que quelques secondes. Sur le moment, il a pensé à des chasseurs... sauf que le 26, tôt dans la matinée, il a trouvé un cadavre dans l'une de ses bergeries, celle qui se trouve la plus au nord. Un grand blond, qui était caché sous la paille. Il lui a pris son portefeuille, sa chevalière et sa montre, « comme preuve, pour sa famille, hein, j'suis pas un voleur ». Et le corps ? « Ben, je l'ai laissé là ousqu'il était... Enfin non, je me suis dit que c'était pas chrétien, rapport aux bêtes et tout ça, alors je l'ai... euh... j'l'ai caché. Dans une crevasse... »

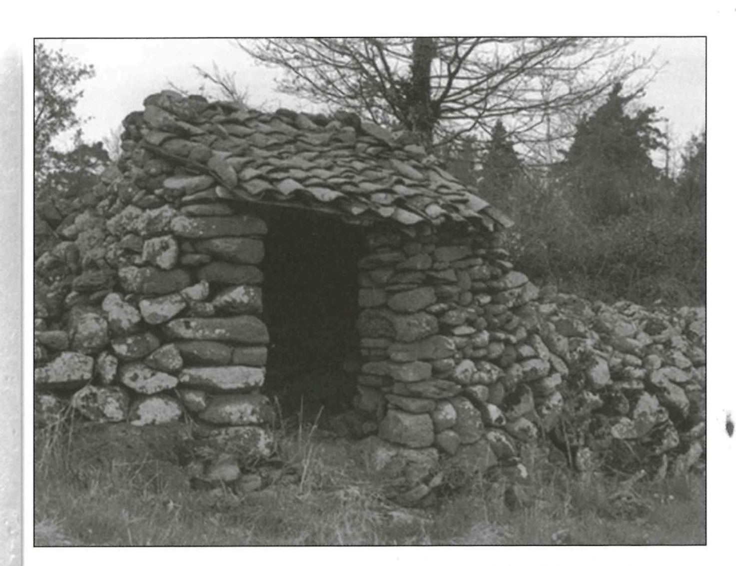
Roche n'est pas très doué pour conceptualiser ce qui lui arrive, mais si les investigateurs le pressent, il accouchera d'une théorie qui risque de les mettre sur une nouvelle fausse piste : « c'est c'sale gamin, l'Rémi, l'est revenu, et y s'venge de moi. D'abord y tue mes bêtes, et pis y m'met dans la mârde en planquant un cadavre dans ma bergerie... Saligaud, va ! »

La bergerie

C'est un simple enclos en pierres sèches, avec un toit sommaire. La pluie a effacé



Célestin Roche



toutes les traces à l'extérieur. L'intérieur pue la laine humide et les crottes de mouton. La paille a été dérangée, et on y trouve des traces de sang. À condition d'être très attentif (et d'obtenir une réussite spéciale sur un test de Trouver Objet Caché) on peut repérer une empreinte de pied nu, près du mur du fond. Elle ne correspond pas au père Roche. La personne qui l'a laissée était de petite taille. Une femme ? Un jeune garçon ? Rémi Sabatier, rôdant dans la montagne ? Elle n'est pas assez nette pour en apprendre davantage… (En fait, c'est tout bêtement l'empreinte d'un homme-serpent dégénéré. Les plus grands ont la stature d'un jeune garçon. Et s'ils ont caché le corps dans la bergerie du père Roche, ce n'est pas pour l'embêter, mais simplement parce qu'après la bataille, ils n'étaient plus assez nombreux pour l'emmener. Ils avaient l'intention de retourner le chercher, mais Roche l'a trouvé avant.)

Le cercle de pierres

Un cercle de pierres en assez bon état se trouve dans un repli du terrain, à cinquante mètres à l'ouest de la bergerie. Il est peu visible, mais le père Roche sait qu'il est là, et l'évite autant que faire se peut (il ne donne pas de raisons précises, juste qu'il n'aime pas le coin). À condition de battre les buissons, les investigateurs découvrent une petite entrée de caverne, à peine assez haute pour y entrer courbé. Elle donne sur une salle d'une douzaine de mètres carrés. On distingue à peine, sur le mur du fond, des gravures presque effacées, représentant… peut-être un homme cornu ? avec un serpent à ses pieds ? Il suffit de passer le doigt le long de la silhouette du serpent et se concentrer pour activer un portail qui vous envoie dans les tunnels des hommes-serpents, en vous soulageant d'un Point de Magie au passage. (Un investigateur qui se contente de passer la main sur le dessin, par exemple pour mieux en cerner les contours, sent qu'il y a quelque chose d'anormal, sans comprendre de quoi il s'agit. À lui de décider s'il insiste ou non. Dans ce cas, ses camarades le voient disparaître.)

Un mot des portails

Les alentours de Vionnes comptent trois portails magiques qui débouchent dans les tunnels des hommes-serpents, plus un accès « naturel ».

Le portail du cercle de pierre est présenté au paragraphe *Le cercle de pierre*, ci-contre. Un second portail se trouve près du château. Il est fonctionnellement identique à celui du cercle de pierre, même s'il débouche dans la cave d'une ferme en ruine plutôt que dans une caverne. Le troisième, tout récent, se trouve dans le bureau d'Ophélie à la villa Circé (voir p. 95). Enfin, des précisions sur l'accès « naturel » figurent au paragraphe *Les tunnels* (voir p. 95).

Les trois portails fonctionnent de manière identique : il suffit de passer la main sur l'image du serpent tout en se concentrant, et on est téléporté dans une petite caverne des tunnels en ayant perdu un Point de Magie. Tous trois fonctionnent dans les deux sens.

Le site de l'attaque

À cent mètres au nord-est de la bergerie, ce petit vallon n'a rien de particulier à première vue. La pluie a lavé toutes les traces de pas et de sang. En revanche, elle n'a pas fait disparaître les six cartouches de fusil de chasse qui jonchent le sol, ni les lunettes de Marcel Signel, brisées et à moitié enterrées, comme si quelqu'un avait marché dessus. Un test de Trouver Objet Caché attire l'attention des investigateurs sur un caillou pas tout à fait comme les autres : une très belle lame de couteau en silex, d'une vingtaine de centimètres de long. De l'artisanat préhistorique, sans aucun doute… Si on la confie au docteur Reynaud ou aux gendarmes, ils pourront confirmer qu'il y a des traces de sang dessus. Quant à Lantier, s'il a l'occasion de la voir, il leur dira qu'à son avis, elle est toute récente. « Vous voyez les facettes, sur le tranchant, comme elles sont nettes ? C'est caractéristique. »

Le corps de William Garnett

Il est impossible de le trouver par hasard, à moins de se lancer dans l'exploration systématique de toutes les crevasses du Puy-aux-Fées, un exercice qui exigerait des semaines d'efforts et des moyens dont les investigateurs ne disposent pas. Nanti des indications du père Roche, en revanche, c'est simple. Si les investigateurs ont trouvé le site de l'attaque sans parler au berger, ils peuvent restreindre la zone de recherches. Dans ce cas, une journée d'exploration suffit à mettre la main dessus.

Bien sûr, une fois trouvé la bonne crevasse, il reste à s'encorder et à descendre d'une dizaine de mètres dans l'obscurité totale, à la recherche d'un cadavre. Rien n'oblige les investigateurs à le faire, bien sûr, ils peuvent tout à fait laisser le sale boulot aux gendarmes. S'ils s'en chargent eux-mêmes, le malheureux suspendu dans le vide et les ténèbres va passer quelques moments angoissants. Vous auriez tort de ne pas les exploiter !

Garnett est mort depuis le 25 septembre, soit près de deux semaines. Il repose à moitié immergé dans une grande flaque d'eau stagnante. Le froid ralentit la décomposition, mais l'Anglais a quand même *très* mauvaise mine (un jet de SAN à 0/1 s'impose). Le remonter à la surface entier, puis le ramener au village, est un exercice de logistique à part entière, qui nécessitera sans doute un coup de main des gendarmes ou des gens de Vionnes.

Le corps est dans un tel état que les premières constatations ne sont pas simples à faire. Il y a des plaies, des fractures ouvertes, un crâne enfoncé… Le docteur Reynaud pourra faire un premier examen à Vionnes, en attendant l'intervention du **Dr Lebel**, le médecin-légiste de Saint-Flour. Il faudra au moins vingt-quatre heures pour que les investigateurs apprennent les résultats.

En résumé, le corps présente :

- plusieurs lacérations profondes à l'abdomen, causées par une lame de couteau émoussée (en silex, en fait, mais dans les années vingt, personne ne se soucie d'examiner les bords de la plaie au microscope, et si les investigateurs pensent à des griffes, personne ne les contredira). Elles n'ont sans doute pas été fatales, mais elles auraient nécessité une hospitalisation.
- une morsure au mollet qui ressemble de manière troublante à celle de Martignac, en plus profonde. Le muscle était atteint. Le légiste ne pense pas que ce soit une morsure humaine, mais il ne voit pas de quel animal il peut s'agir.





- un enfoncement de cinq centimètres de diamètre à la tempe gauche, qui a projeté des éclats d'os dans le cerveau et a probablement causé la mort. Comme arme du crime, le légiste penche pour une grosse pierre.
- une collection de fractures aux jambes, *post mortem* et dues à la chute dans la crevasse.

Le docteur Lebel n'a aucune raison de procéder à des analyses sanguines sur un cadavre dont la cause du décès est aussi évidente, mais si les investigateurs insistent pour qu'elles soient faites, ils apprennent qu'autour du mollet, les tissus sont saturés de quelque chose qui ressemble à du venin de vipère très concentré, et en quantité très importante. Garnett aurait sans doute succombé au poison en quelques minutes si quelqu'un ne lui avait pas fracassé le crâne avant.

La découverte du corps déclenche un nouvel accès d'intérêt de la part des journalistes qui s'étaient repliés sur Saint-Flour. *Chez Charbonnel* va refaire de bonnes affaires pendant un jour ou deux. Les investigateurs vont être interviewés. Lebin et Meyer vont acheter des bottes en caoutchouc et des imperméables à la quincaillerie Perrin… Au bout d'un moment, tout le monde se lasse, retourne au chaud et attend que les deux derniers corps soient découverts. Cette fois, personne ne croit plus que Signel et Leclercq vont être retrouvés vivants.

Acte II : Développements

Quelques événements

Les PNJ ne restent pas immobiles à attendre que les investigateurs assurent le spectacle. Ce chapitre présente les interférences possibles avec l'enquête, qu'elles soient banales ou surnaturelles. Puisez dedans à loisir. Cette liste ne fait qu'effleurer le sujet. Libre à vous d'en rajouter, en fonction des actions des personnages et de qui vous voulez mettre en lumière.

Mondanités

Quand ? Dès l'arrivée des personnages.
Quoi ? La disparition des chasseurs est l'événement le plus intéressant qui se soit produit à Vionnes depuis l'affaire des bories, en 1809. Les investigateurs vont donc recevoir la visite des voisins, du maire, d'un domestique de M. le baron, du curé, et enfin du médecin, tous venus aux nouvelles. Les voisins sont porteurs d'une tarte maison ou d'une bouteille, les autres d'invitations à dîner… Commères et piliers de bar observent de près à qui ils répondent et dans quel ordre ils rendent les visites qui leur sont faites. Il y a gros à parier que les investigateurs voudront voir *tout le monde*, mais un faux pas, par exemple se présenter chez le baron dans une tenue trop décontractée,

risque de faire tourner court certains entretiens.
Conséquences. Rien de particulier, c'est essentiellement un artifice de mise en scène pour introduire les PNJ.

Alice Lacombe sème le trouble

Quand ? N'importe quand en début de scénario.
Quoi ? Alice veut quitter Vionnes et régler ses comptes avec Martignac, dans cet ordre. Raconter sa liaison avec l'écrivain à sa fiancée, sans lui épargner aucun détail, satisferait ce deuxième objectif, mais reste le premier… Elle peut essayer de s'introduire dans la villa pour y récupérer de l'argent « qu'Étienne m'avait promis ». Elle peut tenter un médiocre chantage sur le thème « si vous ne me donnez pas d'argent, je balance toute mon histoire avec Étienne aux journalistes ». (Elle ne le fera pas, en tout cas pas tant qu'elle sera à portée de baffe de son père.) Elle peut se prétendre enceinte des œuvres d'Étienne… ou l'être vraiment, auquel cas elle est nettement plus désespérée. Elle peut s'efforcer de séduire un autre investigateur, pour récupérer de l'argent ou en se disant plus ou moins confusément que ça fera de la peine à Étienne. Parmi les pré-tirés, elle est plus susceptible de s'intéresser à Duboscq, ou éventuellement à Antoine Signel. Enfin, elle peut descendre à Saint-Flour sur le vélo de son père et s'arranger, sous de faux prétextes, pour voir Étienne dans sa chambre d'hôpital. Elle avait préparé une tirade cinglante à souhait, mais lorsqu'elle le voit, elle fond en larmes et rentre à Vionnes… Si vous la préférez en victime, elle peut se précipiter chez les investigateurs, le visage en sang, et les supplier de la protéger de son père. Jean Lacombe, ivre et fou de rage, arrive sur ses talons.
Conséquences ? Probablement aucune, à part mettre les nerfs des investigateurs à rude épreuve et leur faire perdre du temps. Cela dit, Alice a un certain potentiel de « demoiselle en détresse » à l'usage des investigateurs qui auraient un complexe du preux chevalier. Un père violent, pas d'avenir à la hauteur de ses ambitions et un talent pour se fourrer dans des ennuis…

Les ennuis du père Roche

Quand ? Quelques jours après l'arrivée des investigateurs, s'ils ont évité les pentes du Puy-aux-Fées, ou s'ils ont rencontré le père Roche sans parvenir à le faire parler.
Quoi ? Roche, descendu à Saint-Flour pour l'hivernage, tente de revendre la chevalière et la montre de William Garnett au bijoutier de la ville, **M. Norbert Bornin**. L'honorable commerçant prévient la police, et le berger se retrouve dans une cellule à la gendarmerie. Simonin est prêt à laisser les investigateurs discuter avec Roche dans sa cellule, si besoin est. Le berger prétend obstinément avoir « trouvé la bague à l'Angliche » sur un chemin, et n'en démord pas pendant des jours. Et oui, la montre était avec, pourquoi ? La découverte du portefeuille de Garnett, dissimulé dans ses affaires, emporte la conviction des gendarmes. Ce n'est qu'une fois inculpé d'un triple meurtre que Roche comprend qu'il risque sa tête. À ce moment-là, il se met à table. Malheureusement pour lui, son histoire invraisemblable de corps trouvé dans sa bergerie ne convainc personne, pas même son avocat (Me Neuville, jeune, commis d'office et dépassé).
Conséquences ? À moins que les investigateurs ne trouvent un moyen de l'innocenter, Roche risque fort d'être guillotiné ou expédié au bagne pour un quadruple meurtre qu'il n'a pas commis (l'accusation ajoute le petit Rémi Sabatier à la liste de ses victimes pour faire bonne mesure). Le procès ne se tiendra pas avant plusieurs mois. D'ici là, du point de vue de la presse, tout s'arrange : un berger primitif et violent s'en prend à des citadins trop riches et trop bien habillés, les tue, les dépouille et les jette dans une crevasse. C'est tragique, mais ce genre de chose arrive, et ça fait une bonne histoire. Bien sûr, personne ne peut expliquer comment un homme seul a pu venir à bout de quatre jeunes gens armés de fusils de chasse. Où sont passés les corps de René Leclercq et de Marcel Signel ? Bah, Roche finira bien par le dire ! La détention et l'évasion de Martignac ? Roche avait sûrement l'intention d'extorquer une rançon à la famille. Bref, le dossier est plein de trous. Un bon avocat n'aura pas trop de mal à faire acquitter Roche. Encore faudra-t-il lui en procurer un.

Les diversions de Marthe

Quand ? Elle commence à réfléchir aux mesures à prendre dès l'arrivée des investigateurs, et passe à l'action une fois qu'elle aura eu l'occasion de les jauger.

Quoi ? Elle a trois plans.
Alice Lacombe. Les deux jeunes filles se connaissent. Alice a une certaine admiration pour Marthe, qui « a été dans le monde ». Une fois que vous aurez épuisé les possibilités dramatiques offertes par Alice, Marthe prend la main. Elle offre à son « amie » un peu d'argent et l'adresse d'un « point de chute » à Clermont-Ferrand. Il s'agit d'une maison close. La patronne, qui connaît Marthe depuis longtemps, veillera à ce que la fugue d'Alice s'arrête entre les murs de son établissement. La disparition d'Alice fera des vagues, jusqu'au moment où les gendarmes se rendront compte qu'elle a pris une valise et qu'on l'a vue à la gare

La chasse au corbeau

Marthe est trop maligne pour son propre bien. Si les investigateurs font marcher leurs petites cellules grises, les lettres anonymes contiennent de quoi la démasquer. Bien sûr, pour cela, il faudra calmer leurs destinataires et séparer le vrai du faux, mais c'est faisable.

Pour reprendre le contenu de l'Annexe 6 :

- Le courrier adressé à M. Charbonnel dit la vérité. Pour connaître cette information, il faut avoir fait partie des organisateurs du bal, ou avoir eu accès à la comptabilité de la mairie.
- Le courrier adressé à Mme Charbonnel dit la vérité, mais beaucoup de gens en ville savent que Charbonnel trompe sa femme. Rien à tirer de cette lettre.
- Le courrier adressé au maire dit la vérité, et pour connaître cette information, il faut avoir été proche du baron de Vionnes.
- Le courrier adressé à Jean Lacombe l'informe qu'Alice a eu une liaison avec Martignac. Là encore, l'information est de notoriété publique. Rien à tirer de cette lettre.
- Le courrier adressé au Père Augustin ne contient pas un mot de vrai.
- Le courrier adressé à Thierry Lantier l'accuse de s'intéresser à ses petites élèves, ce qui est faux, et l'informe que sa bonne amie le trompe, ce qui est vrai... mais toutes les commères du village ont remarqué le manège de Léonie Sellier.
- Les courriers adressés à Isabelle et Bernard Borie sont mensongers, mais la querelle entre les deux cousins est connue de tout le village. Rien à tirer de ces lettres.
- Le courrier adressé au baron de Vionnes dit la vérité, et pour connaître ces informations, il faut avoir fréquenté la maison du baron.
- Qui est en position de connaître les informations les plus compromettantes ? Marthe. Elle a participé au comité d'organisation du bal du Quatorze-Juillet, et a eu une liaison avec le baron. Bien sûr, si les investigateurs l'accusent, elle nie tout en bloc, mais c'est un clou de plus dans son cercueil...

de Saint-Flour. À partir de là, ce n'est plus qu'une fugue ordinaire, mais la jeune fille n'en est pas moins en danger si les investigateurs s'en lavent les mains.

René Leclercq, feu follet. Marthe force son prisonnier à rédiger une lettre (voir l'Annexe 5). Le lendemain, elle descend à Saint-Flour pour la poster. C'est son jour de congé hebdomadaire. Elle en profite pour expédier d'autres courriers anodins, s'acheter un nouveau chapeau et aller au cinéma. Sa démarche n'a donc rien d'étrange. Hector d'Anderly pourra confirmer qu'il s'agit de l'écriture de René, mais absolument pas de son style. Les gendarmes mettront quelques jours à obtenir les empreintes de René, conservées dans son dossier militaire. Ils pourront confirmer qu'il a bien touché le papier et l'enveloppe... ainsi qu'une autre personne, qui portait des gants.

Opération Corbeau. Marthe en sait long sur les petits secrets du village. Rien de surnaturel là-dedans, elle est juste attentive et ne s'en tient pas aux ragots, n'hésitant pas à faire sa propre enquête. Du coup, elle a accumulé une quantité d'informations vraies ou assez vraisemblables pour semer le trouble. Un soir, elle tape une demi-douzaine de lettres sur la machine à écrire d'Ophélie (qui est conservée à la « villa Circé »). Quelques exemples de courrier sont fournis en Annexe 6, n'hésitez pas à en rédiger d'autres si besoin, en fonction de la manière dont vos investigateurs ont abordé tout le monde.

Tard dans la nuit, lorsqu'elle sera sûre de ne croiser personne, Marthe sort les glisser dans les boîtes aux lettres des uns et des autres, de manière à semer un maximum de chaos. Le lendemain, Charbonnel va s'engueuler avec le maire Perrin. Mme Charbonnel part à Saint-Flour vérifier que son mari y a une maîtresse, puis lui fait une scène apocalyptique. Le maire a une « explication » tendue avec le baron qui, de son côté, vient de renvoyer Constance, l'infirmière de son fils, et ainsi de suite.

Marthe ne se risquera à ce petit jeu qu'une seule fois, mais cela devrait suffire à faire diversion. Si les investigateurs tentent de la jouer « police scientifique », le papier et les enveloppes sont vendus dans toutes les papeteries de la région. De plus, la personne qui rédigé et livré les lettres portait des gants...

Conséquences ? L'objectif est de retarder les investigateurs en attendant que les hommes-serpents soient en mesure de frapper... ou encore mieux, de les expédier sur tellement de fausses pistes qu'ils finiront par ne plus rien comprendre.

Messieurs,

C'est le cœur brisé que je vous écris ce mot pour vous supplier d'abandonner les recherches. Mes amis sont morts et damnés. J'en ai réchappé de justesse, mais ce que j'ai vu, ce que j'ai fait... Je ne peux pas rester en France. J'ai besoin de temps. Je vais partir au loin. Lorsque j'irai mieux, j'enverrai une déposition racontant par le menu ce qui s'est passé. Vous l'aurez dans quelques semaines.

J'espère que vous prendrez cette lettre en considération. Sinon, je ne serai pas responsable de ce qui arrivera.

René Leclercq

Annexe 5 : Lettre manuscrite de René Leclercq, adressée aux gendarmes

Surveillance nocturne de la maison

Quand ? À partir du moment où les investigateurs entrent dans le champ de vision d'Ophélie, certainement en parallèle avec les diversions de Marthe.

Quoi ? Tard dans la soirée, à un moment où elle est certaine de ne plus être dérangée par des visites, Ophélie utilise le portail de la « villa Circé » pour descendre dans les tunnels. Elle va trouver Ssslilsss, le chaman, et demande que les créatures gardent un œil sur la villa où logent les investigateurs. L'homme-serpent est réticent, mentionne les dangers de la surface et le risque d'être vu, mais Ophélie finit par le convaincre. Plus tard dans la nuit, Marthe se rend au portail magique situé près du château. Elle y réceptionne un groupe de trois ou quatre hommes-serpents, à qui elle donne de vieux vêtements pour mieux les camoufler (des chemises et des manteaux bons à jeter qui traînaient dans le grenier). Elle les guide jusqu'à la villa des investigateurs, en prenant bien soin de ne pas être vue, puis rentre chez elle. Les hommes-serpents

adressé à M. Charbonnel

Salut mon cocu,

Ça t'intéressera sûrement de savoir que ton pote Perrin, le maire, a détourné 5000 fr. du budget du dernier bal du 14 Juillet.

À bon entendeur…

adressé à Isabelle Borie

Chère Madame,

J'ai des preuves que votre cousin, cet infâme, a détourné 150 000 Fr. de l'héritage de votre tante Clémentine. Cet argent, qui aurait dû vous revenir, lui a servi à monter son commerce. Je vous remettrai ces preuves sans faute dans un prochain courrier, mais je te-nais à vous prévenir à l'avance pour que vous preniez vos dispositions.

adressé à Mme. Charbonnel

Salut la traînée,

Ça t'intéressera sûrement de savoir que pendant que tu t'envoies en l'air avec toute la ville, ton mari s'est trouvé une bonne amie à Saint-Flour. Elle crèche 12 rue des Peupliers, et elle sera bientôt maman d'un petit Charbonnel.

adressé à Bernard Borie

Monsieur,

J'ai les preuves que votre cousine, cette vieille garce, a détourné 150 000 Fr. de l'héritage de votre tante Clémentine. Cet argent, qui aurait dû vous revenir, lui a servi à monter son commerce. Je vous remettrai ces preuves sans faute dans un prochain courrier, mais je tenais à vous prévenir à l'avance pour que vous preniez vos dispositions.

adressé au Maire

Salut voleur !

On ne va se frapper pour les 5000 balles que tu as fauchées, mais ça t'intéressera sûrement de savoir que Môssieur le Baron devant qui tu fais des ronds de jambe comme pas permis fraude le fisc, tous les ans, depuis des années.

adressé au Baron de Vionnes

Monsieur le fraudeur,

D'accord, d'accord, pour toi, voler la République, ce n'est pas vraiment voler. Quand même, je pense que c'est indigne d'un gentilhomme. Mais bon, ce n'est pas pour ça que je t'écris, je voulais te dire que ta Constance est une pas grand-chose qui a tapé dans la boîte à bijoux de ta femme - toujours ça que tes petits-enfants n'auront pas, hein?

adressé au Père Augustin

Salut la calotte !

Tu fais ce que tu veux avec ta bonne, cette vieille racornie, mais comme je suis pour la moralité publique, je te signale que Lantier a une manière pas catholique du tout de regarder ses élèves les plus âgées - faut dire qu'une adolescente bien fraîche, y a de quoi échauffer les sens, hein? Ah, pardon, j'oubliais, tu préfères les vieilles.

adressé à Thierry Lantier

Salut couille molle !

Pendant que tu te branles en pensant à tes petites élèves, tu ne t'occupes pas assez de ta fiancée. Faut que tu saches que ta Léonie, elle passe beaucoup de temps à tâter le gros marteau du maréchal-ferrant. Et tu sais quoi? Ça lui plaît plus que de t'écouter parler de géologie ou d'histoire ou de poésie.

adressé à Jean Lacombe

Vieux couillon,

Tu es le seul à ne pas savoir que ta fille a baisé pendant tout l'été avec le Parisien qui a loué la villa du maire. Et comme tu sais à peine lire, y a des chances que tu demandes à Alice ce que raconte cette lettre. J'aimerais être là pour voir vos têtes!

Annexe 6 : Lettres anonymes tapées à la machine

rentrent aux tunnels bien avant l'aube, évitant les habitations. Ils laissent leurs nippes devant le portail. Ils reviennent la nuit suivante. S'ils croisent un fermier matinal, ils se cachent dans le fossé ou fuient, laissant le témoin avec l'impression qu'il a vu « des petits hommes bossus, drôlement attifés ». L'odeur des créatures fait paniquer les chiens. La plupart vont se terrer dans un coin et gémissent en attendant que le danger soit passé, mais certains se mettent à aboyer comme des fous.

Conséquences? L'objectif des créatures est d'évaluer la menace que représente le groupe, mais leur estimation se base d'abord sur le nombre de mâles adultes, ensuite sur le nombre de fusils. Ils ne connaissent pas les armes de poing, qu'ils prennent pour des sortes de massues. Selon toute probabilité, ils considéreront donc les investigateurs comme « moins dangereux » que Martignac et ses amis. Cela risque de leur donner un peu trop confiance en eux.

En tant que Gardien des arcanes, votre objectif est de faire monter la pression d'un cran. Vous avez toute une palette d'outils pour cela: bruits dans la nuit; mort étrange de Reine, la chienne des Gaubert, que l'on retrouve au matin, noire et gonflée; apparition rapide d'un visage monstrueux à la fenêtre de la cuisine; silhouettes vagues dans l'obscurité; multiples traces de pieds nus dans la boue dans le jardin au petit matin... N'oubliez pas que si les investigateurs veulent aller aux toilettes, ils doivent sortir. De nuit. Dans un jardin où rôde Dieu sait quoi.

Martignac disparaît de nouveau

Quand? Dès que les investigateurs auront établi une routine dans laquelle ils se sentiront à l'aise.

Quoi? Vous avez trois possibilités, selon vos choix de mise en scène.

Martignac s'évade pour retrouver Ophélie. Les journées passées attaché sur une paillasse à féconder une prêtresse-serpent à moitié humaine l'ont rendu fou, mais sous la terreur, il y a autre chose. Ses propres gènes lui crient que c'est sa place, que c'est le monde de la surface qui est une imposture, et que sa fuite était une erreur. Dans ce cas, Martignac profite de son transfert à la maison de santé choisie par les investigateurs pour assommer ses infirmiers et sauter hors de l'ambulance. Ensuite, il se cache, attaque un fermier qui rentrait chez lui pour lui voler ses vêtements et son vélo, et entreprend de revenir à Vionnes sans attirer l'attention. Tard dans la nuit, il frappe à la porte d'Ophélie. Les investigateurs le retrouveront dans la cellule voisine de celle de René. Il est même possible qu'il les attaque, s'ils veulent faire du mal à « sa Circé ».

Martignac est enlevé par Marthe et Ophélie. Dans ce cas de figure, les deux femmes décident qu'elles ne peuvent pas se permettre de le laisser en liberté. Même fou, il en sait trop. Ophélie obtient l'aide, de plus en plus réticente, de Ssslilsss. Marthe, coiffée d'une perruque brune et légèrement grimée, se rend à l'hôpital et s'y fait passer pour « Marie, l'autre sœur d'Étienne ». Martignac n'a qu'une sœur, mais l'infirmière de garde n'a aucun moyen de le savoir. Elle la laisse entrer dans la cellule de l'écrivain. Si, par la suite, les investigateurs lui montrent une photo de Marthe, elle la reconnaîtra. Marthe reste quelques minutes au chevet d'un Martignac catatonique. Lorsqu'elle se penche pour l'embrasser, elle glisse une petite pierre sculptée sous son oreiller. La nuit suivante, le chaman ouvre un portail entre la cellule et les tunnels, en se servant de la pierre comme balise. Le résultat, pour les investigateurs, est un problème de chambre close. Martignac disparaît en pleine nuit, alors qu'il était seul dans son cabanon capitonné fermé à clé. Qui s'y est introduit en laissant des traces de pas boueuses qui arrivent et repartent du mur? Les investigateurs retrouveront Étienne en cellule à la villa Circé, encore plus traumatisé qu'avant.

Martignac s'évade pour casser de l'homme-serpent. Comme dans la première variante l'écrivain s'enfuit de lui-même, mais ses motivations sont radicalement différentes. Il se sent souillé par ce qui lui est arrivé. Il veut faire disparaître ces abominations de la surface de la Terre. Lorsqu'il aura des vêtements, il s'introduira dans une cour de ferme pour voler une arme improvisée comme une fourche, une pelle ou, pourquoi pas, un vieux fusil de chasse qui traînait dans une remise. À vous de décider de son objectif. S'il veut s'en prendre aux hommes-serpents, il se souvient de la manière dont il avait passé le portail la première fois. Il monte au cercle de pierre et entre dans les tunnels. Dans ce cas, il a de fortes chances ne pas s'en tirer vivant, à moins que vous ne vous sentiez d'humeur sympathique et qu'il ne se retrouve prisonnier avec Marcel Signel. Cependant, il est plus probable qu'il essaye de tuer Marthe et Ophélie. Confrontées à un maniaque homicide qui fait irruption chez elles au milieu de la nuit, elles essayent avant tout de le neutraliser pour le remettre en cellule. Faute de mieux, elles se résignent à l'abattre. « Quand il a forcé la porte en pleine nuit, nous l'avons pris pour un cambrioleur. Il nous a attaquées, alors j'ai pris le pistolet de mon défunt dans le tiroir de la table du salon et j'ai tiré. Je suis désolée de l'avoir tué. Mon Dieu, quelle horreur! », déclare Ophélie le lendemain. Bien sûr, elles

ne préviennent les gendarmes que si elles n'ont absolument pas le choix, autrement dit si le bruit a attiré l'attention du voisinage ou si Marthe est trop gravement blessée pour que cela passe inaperçu.

Conséquences? Au-delà du sort de Martignac, qui aura un impact sur la suite du scénario, obliger les investigateurs à casser leur routine, à retourner à Saint-Flour et à gérer un développement imprévu.

Attaque sur le plateau

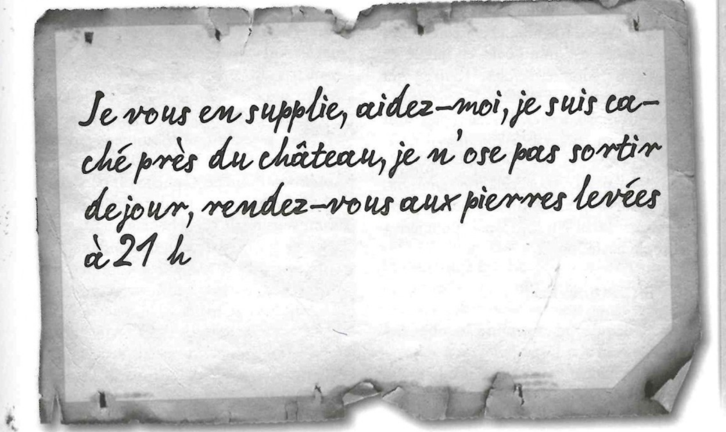
Quand? Dès qu'Ophélie se sent menacée, ou à défaut, si les investigateurs essayent de coincer les « choses » qui surveillent la villa. Les hommes-serpents évitent de sortir de jour, les PJ sont donc à peu près tranquilles dans la journée. Bien sûr, ils n'ont aucun moyen de le savoir...

Quoi? Les hommes-serpents peuvent frapper à la villa ou à proximité de l'un des portails d'accès à leurs souterrains, celui de la bergerie ou celui qui se trouve près du château. Si les investigateurs ne viennent pas bien gentiment se jeter entre leurs griffes, Marthe ou Ophélie tentent de les attirer dans une embuscade. Si Marthe les a accompagnés sur le plateau, la tactique est toute trouvée. Sinon, elles ont un appât idéal: René Leclercq. Convenablement persuadé, celui-ci écrit un petit mot (voir l'Annexe 7). Vers 20 heures, un homme-serpent l'enveloppe dans un caillou et le lance à travers la vitre de la chambre avant de filer dans les ténèbres. Les investigateurs peuvent flairer le piège ou non. S'ils vont au rendez-vous, ils ont droit à une embuscade. Leurs ennemis attaquent pour tuer, pas pour faire des prisonniers. Si vous utilisez les pré-tirés, ils tentent peut-être d'épargner Jeanne. Nous reparlerons du cas de la sœur de Martignac p. 92, au paragraphe *Que veut... Ophélie?*

La tactique des hommes-serpents est simple et n'a pas varié depuis des millénaires. Elle implique une base de trois créatures par personne. Deux guerriers attaquent de face avec des massues ou des couteaux de pierre, un troisième se faufile par-derrière et tente de mordre une victime au jarret. La plupart du temps, la morsure s'accompagne de l'injection d'une dose de venin, mais ce n'est pas systématique. Martignac et Signel ont tous les deux été mordus, mais leur assaillant s'en est tenu là, les ordres étant de les prendre vivants. Cela dit, la morsure représente aussi une diversion efficace, dont profitent les guerriers chargés de l'attaque frontale. Si le groupe leur a donné l'impression d'être particulièrement compétent ou dangereux, les hommes-serpents ajoutent un archer par personne. Il se charge d'affaiblir les cibles avant que les guerriers ne viennent au contact.

Conséquences? Quelles que soient les circonstances de l'attaque, l'idéal serait que la scène se termine avec des investigateurs blessés, pas très sûrs de ce qu'ils ont vu sinon que c'était petit, rapide et féroce, et obligés de s'occuper de l'un des leurs qui est en train de succomber à une dose fatale de venin. Les hommes-serpents font de gros efforts pour emmener les corps de leurs guerriers tombés au combat. S'ils le peuvent, ils emmènent aussi ceux de leurs victimes (mortes ou inconscientes). Sinon, ils se contentent de les cacher comme ils l'ont fait de celui de William. Il est possible que les investigateurs les suivent jusqu'à l'un des portails, probablement celui du cercle de pierres. Ils les voient disparaître, ce qui pourrait leur donner des idées...

Annexe 7 : Le billet de René Leclercq


Je vous en supplie, aidez-moi, je suis caché près du château, je n'ose pas sortir de jour, rendez-vous aux pierres levées à 21 h



Marthe Fasquelle

APP	14	Prestance	70%
CON	13	Endurance	65%
DEX	14	Agilité	70%
FOR	12	Puissance	60%
TAI	12	Corpulence	60%
ÉDU	11	Connaissance	55%
INT	11	Intuition	55%
POU	12	Volonté	60%

Valeurs dérivées

Impact 0
Points de Vie 12
Santé Mentale 30
(elle est psychotique)

Compétences

Argot de Paname	20%
Athlétisme	35%
Baratin	30%
Discrétion	50%
Écouter	50%
Flirter	50%
Imposture	30%
Occultisme	20%

Armes

- Dague sacrificielle 50%
  Dégâts 1d6

Stratégies

Il est temps de faire un tour d'horizon des plans des uns et des autres.

Que veut... Marthe ?

Par ordre de priorité croissante, les objectifs de Marthe sont :

- **S'amuser avec René.** Pour l'instant, Marthe n'est pas encore lassée de son jouet, mais lorsque cela se produira, elle lui tranchera la gorge sans hésiter. Elle a consacré au moins cinq minutes à réfléchir à des moyens de le relâcher vivant, mais elle n'a trouvé aucune solution.
- **Servir Ophélie.** Pour l'instant, Marthe est fidèle à sa maîtresse, qu'elle perçoit comme « un genre de démon ». Elle obéit aux ordres la plupart du temps, mais ce n'est pas une exécutante aveugle : elle demande à comprendre les intentions d'Ophélie et propose volontiers des améliorations à ses plans. C'est plutôt une qualité, mais cela peut la pousser à prendre des initiatives qui ne seront pas du goût de sa patronne.
- **Aider les hommes-serpents.** Marthe les perçoit comme des « demi-démons » d'un ordre très inférieur. Il va de soi qu'ils méritent d'être traités avec respect.
- **Servir Satan.** Marthe a lu, et mal digéré, un certain nombre d'ouvrages occultes à bon marché. Elle pense qu'il existe un culte mondial rendu au Démon et que, lorsque le moment sera venu, elle y sera initiée. Pour cela, elle a besoin de faire ses preuves... et donc d'accomplir des « actes infâmes » de son cru, en plus de ce qu'Ophélie lui demande. Les circonstances ne s'y prêtent plus guère, mais, avant l'arrivée de Martignac, elle essayait de se faire remarquer du Père Augustin avec l'idée de le séduire et de le pousser à rompre ses vœux. Séquestrer René est un bon début. Enlever Étienne une nouvelle fois ne serait pas mal non plus. Gagner la confiance des investigateurs pour mieux les trahir ensuite ? Excellent !
- **Faire diversion.** Marthe a bien conscience que Vionnes est minuscule et qu'elle et sa patronne sont repérables. Tout ce qui pourra détourner l'attention des investigateurs est donc à tenter. Ses tactiques sont présentées au paragraphe *Les diversions de Marthe*, p. 87.
- **Sauver sa peau.** Tout cela est amusant, mais sa survie passe avant tout. Si les choses tournent mal. Marthe sera la première à quitter le navire.

Que veut... Ophélie ?

Par ordre de priorité croissante, les objectifs d'Ophélie sont :

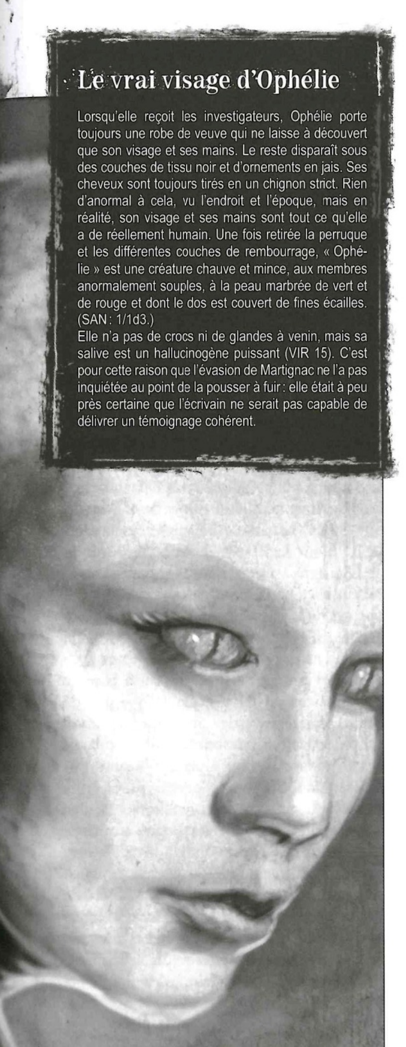
- **Conserver cette couverture.** Ophélie se sent bien à Vionnes et n'a pas l'intention d'en partir si elle peut faire autrement.
- **Protéger Marthe.** La jeune femme l'amuse avec ses « illusions de grandeur ». À choisir, Ophélie aimerait qu'elle se sorte de tout cela vivante. D'autre côté, si la situation se dégrade au point où il faut lui faire porter le chapeau pour s'en sortir, elle n'hésitera pas.
- **Aider les hommes-serpents du Puy-aux-Fées.** Ophélie se vit comme une sorte d'anthropologue observant une culture étrangère. Elle a bien conscience qu'elle est sortie de son rôle en donnant des ordres à Ssslilsss, mais ses plans pour l'avenir de son espèce prennent le pas sur la neutralité qu'impose sa mission. Elle ne mesure pas bien le degré d'exaspération du chaman.
- **Aider les hommes-serpents en général.** Au cours de ces dix dernières années, Ophélie a repéré plusieurs autres nids un peu partout en France. Ils étaient trop éloignés les uns des autres pour qu'elle les mette en contact, mais la colonie du Puy-aux-Fées a une particularité : Ssslilsss maîtrise la magie des portails. Avant l'arrivée de Martignac, son ambition était de relier tous les nids entre eux, soit en obtenant la coopération du chaman, soit directement si elle pouvait apprendre le sort. Elle imagine une sorte de grand brassage qui améliorerait « son » peuple, sans avoir conscience que, dans un premier temps, il risque de prendre la forme d'une guerre féroce entre tribus de primitifs cannibales.
- **Apprendre à créer des portails magiques.** Pour l'instant, seul Ssslilsss connaît ce sort. Ophélie a conscience que s'il lui arrivait malheur, ce serait catastrophique. L'ennui, c'est que le chaman n'est pas disposé à le lui révéler, en tout cas pas sans une bonne raison. Elle estime que créer un portail pour fuir ensemble une bande de fous furieux armés de grenades pourrait constituer une bonne raison. Utiliser les investigateurs pour faire peur à Ssslilsss est donc une tentation. Mais cette stratégie implique des morts parmi les hommes-serpents, et elle a du mal à s'y résoudre.
- **Empêcher les investigateurs de faire du mal à « son » peuple.** Ophélie a conscience de ne pas être taillée pour le combat. Marthe lui sert de première ligne de défense. Si cela ne suffit pas et que les investigateurs s'en prennent aux hommes-serpents, elle descendra conseiller Ssslilsss.
- **Améliorer l'espèce.** Ophélie est persuadée d'être plus « pure » que les dégénérés qui vivent sous terre. Elle cherche un mâle capable de lui donner une descendance qui serait, soit plus proche des hommes-serpents antédiluviens dont elle rêve, soit plus susceptible de se mêler à l'humanité. Martignac était un bon candidat, mais elle est un peu effrayée par ce qu'elle a déclenché en mettant la main dessus. Elle n'hésite pas à faire la part du feu si besoin est. Après tout, des humains avec de lointains

gènes reptiliens, il y en a d'autres. Si vous utilisez les investigateurs pré-tirés, il y en a même une autre à proximité: la sœur d'Étienne. Se servir de Jeanne implique un autre enlèvement, donc de nouveaux risques, et une logistique plus compliquée. Il faudra la séquestrer pendant toute la grossesse… et avant cela, il faudra un reproducteur. Ophélie envisage de donner le rôle à Ssslilsss, qui n'est pas emballé par l'idée… Si elle a réussi à remettre la main dessus, Étienne serait son premier choix. Oui, cela veut dire qu'elle envisage d'organiser un viol incestueux, mais de son point de vue, c'est pour la bonne cause.

- **Sauver sa peau, quitte à en changer**. S'il faut fuir, par portail ou autrement, soit. Il sera toujours temps d'endosser une autre identité, de s'installer près d'un autre nid, et de tout recommencer à zéro.

Le vrai visage d'Ophélie

Lorsqu'elle reçoit les investigateurs, Ophélie porte toujours une robe de veuve qui ne laisse à découvert que son visage et ses mains. Le reste disparaît sous des couches de tissu noir et d'ornements en jais. Ses cheveux sont toujours tirés en un chignon strict. Rien d'anormal à cela, vu l'endroit et l'époque, mais en réalité, son visage et ses mains sont tout ce qu'elle a de réellement humain. Une fois retirée la perruque et les différentes couches de rembourrage, « Ophélie » est une créature chauve et mince, aux membres anormalement souples, à la peau marbrée de vert et de rouge et dont le dos est couvert de fines écailles. (SAN: 1/1d3.)
Elle n'a pas de crocs ni de glandes à venin, mais sa salive est un hallucinogène puissant (VIR 15). C'est pour cette raison que l'évasion de Martignac ne l'a pas inquiétée au point de la pousser à fuir: elle était à peu près certaine que l'écrivain ne serait pas capable de délivrer un témoignage cohérent.



Que veut… Ssslilsss?

Par ordre de priorité croissante, le chaman de la tribu du Puy-aux-Fées désire:

- **Des moutons**. Ssslilsss n'aime pas trop les nouveautés introduites par Ophélie, mais il est le premier à admettre qu'un mouton bien gras, c'est bon, et il sait que sa tribu est demandeuse. Il comprend vaguement le concept d'élevage, sans réaliser que les tunnels ne sont pas l'endroit idéal pour garder un troupeau.
- **Obéir à Ophélie**. Ssslilsss ne l'aime pas, mais elle lui fait trop peur pour qu'il lui désobéisse ouvertement. Maintenant, s'il y a moyen de saper son autorité sans se mettre en avant, voire de la faire fuir en se servant des investigateurs, il est partant.
- **Arrêter d'interagir avec les humains**. De chaman en chaman, on se raconte des histoires horribles sur les relations avec la surface. Chaque rencontre avec « les autres » débouche sur une brève période de prospérité, suivie d'un bain de sang ou d'une autre catastrophe. Cela pousse Ssslilsss à se séparer de Marcel Signel dès qu'il en aura l'occasion. S'il était entièrement libre de ses choix, il condamnerait les trois portails, ne gardant que l'issue naturelle vers la surface, et encore, pour le moment.
- **Que les choses continuent comme avant**. Ophélie ne lui a pas parlé de sa volonté de mettre les colonies d'hommes-serpents en contact les unes avec les autres. Ssslilsss serait horrifié, mais se résignerait si telle était la volonté du Serpent Qui Mange la Terre (plus connu des occultistes de la surface sous le nom de Yig).
- **Que son savoir secret le reste**. Ssslilsss maîtrise le sort Portail et quelques autres. Il se prépare les transmettre à un apprenti, qu'il vient de choisir parmi les jeunes guerriers, comme il se doit. Ophélie est à la fois une femme et une étrangère de la surface, ce qui fait deux bonnes raisons pour la laisser dans l'ignorance. Cela fait quelques mois qu'il retarde le moment où il devra lui apprendre à créer un portail, en dépit de ses demandes de plus en plus pressantes, mais il a bien conscience qu'elle va finir par s'impatienter.
- **Protéger sa tribu**. Si cela implique de tuer les investigateurs, Ssslilsss le fera sans hésiter. Si cela l'oblige à liquider Ophélie, même chose. Et s'il doit mourir pour cela, cela ne lui fait pas peur. Il a eu une longue et belle vie (environ trente ans, ce qui est beaucoup pour son peuple).
- **Obéir à Yig**. L'esprit du Serpent Qui Mange la Terre ne lui parle pas très souvent, mais il va de soi que ses ordres prennent le pas sur tout le reste. Ssslilsss ne sait pas le contacter, mais il n'hésitera pas à feindre une visitation, si cela peut l'aider à mettre Ophélie sur la touche ou à faire fuir les investigateurs.



Ophélie Corbin

APP	11*	Prestance	55%
CON	14	Endurance	70%
DEX	15	Agilité	75%
FOR	12	Puissance	60%
TAI	11	Corpulence	55%
ÉDU	16	Connaissance	80%
INT	15	Intuition	75%
POU	17	Volonté	85%

*N/A si elle est vue sans sa robe.

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	0

Compétences

Anglais	60%
Allemand	35%
Anthropologie	30%
Intimider Ssslilsss	45%
Jardinage	40%
Occultisme	40%
Mythe de Cthulhu	10%
Persuasion	40%
Repérer les colonies d'hommes-serpents	60%
Se faire comprendre des hommes-serpents	70%

Armes

• Couteau	60%
Dégâts 1d4+2	

Note: Sa salive contient un hallucinogène de VIR 15, mais elle n'a pas de crocs ou de moyen de l'employer en combat.

SAN: 1/1d3 si elle est vue sans sa robe.

- **Sortilèges**: Si vous le désirez, elle a peut-être appris un ou deux sorts au cours de ses aventures dans d'autres colonies d'hommes-serpents. Dans ce cas, Flétrissement ou Terrible Malédiction d'Azathoth sont envisageables. Par ailleurs, elle a un talent inné pour détecter les porteurs de gènes d'hommes-serpents parmi les humains normaux. Si vous désirez le quantifier, donnez-lui un score égal à (Répulsion x30)%. Elle réussit automatiquement sur Jeanne Martignac (après tout, elle sait déjà que son frère en est porteur).

Les hommes-serpents dégénérés

CON	10	Endurance	50%
DEX	9	Agilité	45%
FOR	9	Puissance	45%
TAI	8	Corpulence	40%
INT	8	Intuition	40%
POU	7	Volonté	35%

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de Vie 9

Compétences

Corps à corps	55%
Discrétion	50%
Dissimulation	40%
Se Cacher	60%

Armes
- Arc 40%
  Dégâts 1d6
- Couteau de pierre 55%
  Dégâts 1d4 +2
- Massue 60%
  Dégâts 1d6
- Morsure 55%
  Dégâts 1d4+1, plus injection d'un venin de VIR 14 si l'homme-serpent le désire. Si l'homme-serpent peut se faufiler derrière sa cible pour la mordre par surprise, la morsure inflige également une ***douleur aiguë***, dont les effets sont présentés p. 147 des règles de *L'Appel de Cthulhu*.

SAN : 0/1d6 (voir aussi l'encadré *Souillure reptilienne*, p. 99 de ce scénario).

Notes : La lumière du jour les gêne. Par temps couvert, autrement dit pendant tout ce scénario, elle leur impose un malus à toutes leurs compétences (10% à l'aube et au crépuscule, 20% le reste du temps). Au grand soleil de l'été, ils souffriraient de graves brûlures (perte d'1 PdV/heure).

Que veulent… les hommes-serpents ?

Dans la limite où leurs besoins sont compréhensibles, les hommes-serpents dégénérés du Puy-aux-Fées veulent, par ordre croissant de motivation :

- **Que les choses continuent comme avant.** Ils n'aiment pas la surface. Ils n'aiment pas le soleil. Ils n'aiment pas les humains. Ils n'aiment pas se battre contre des géants armés d'armes à feu.
- **Des moutons.** En temps normal, ils se nourrissent de champignons et de poisson cru pêché dans les rivières souterraines. La viande représente un changement de régime bienvenu. En fait, ils apprécient encore plus la chair humaine, mais Ophélie et Ssslilsss sont d'accord pour la leur interdire.
- **Une vie meilleure**. Lorsqu'elle a pris contact avec la tribu, Ophélie a distribué quelques outils en métal, des pots en terre cuite… Toutes choses qui sont bien au-delà des capacités technologiques des hommes-serpents. Ils ne seraient pas contre d'autres livraisons.

Repaires

La villa d'Ophélie

Ni le jardin, ni le rez-de-chaussée (une cuisine, une salle à manger, un salon et une buanderie) n'ont le moindre intérêt. L'étage compte deux chambres, un débarras et un cabinet de toilette (il faut monter l'eau chaude de la cuisine). Les toilettes sont au fond du jardin, comme partout à Vionnes.

La chambre de Marthe n'a pas grand-chose de remarquable, à part une collection de classiques reliés sur une étagère au-dessus de son lit. Les couvertures de ces Balzac et de ces Zola dissimulent des ouvrages un peu moins conventionnels. En dehors de Sade, interdit à l'époque, on y trouve de nombreux ouvrages sur le « complot sataniste », dont les moins délirants sont ceux du docteur Bataille, un canular 1900 que Marthe a lu au premier degré. Rien de tout cela n'a la moindre valeur occulte. En revanche, le couteau sacrificiel au pommeau à tête de bouc, caché dans le tiroir de la commode, est aiguisé à souhait. Il n'a pas servi, en tout cas pas dans ce scénario, mais Marthe le garde sur elle si elle se sent menacée. Sa stratégie favorite est de prendre un otage pour s'enfuir, mais si elle doit poignarder quelqu'un, elle n'hésite pas.

La chambre d'Ophélie est un peu plus déroutante. Le reste de la maison est conventionnel au point d'en être caricatural, mais dans cette pièce, on se croirait dans une cellule de moine. L'ameublement se résume à un lit étroit, une table de travail et une bibliothèque, rien de plus. On y trouve des dizaines d'ouvrages, répartis en trois catégories : zoologie (avec une forte prédilection pour les reptiles), anthropologie (avec une belle édition anglaise du *Rameau d'or*) et folklore (ceux qu'Ophélie n'a pas jugé assez intéressants pour les conserver à la cave). Un cabinet attenant renferme robes, perruques et postiches… plus, dans un placard, trois mues complètes, soigneusement pressées et accrochées à des cintres. (SAN : 0/1, et potentiellement plus si les investigateurs se mettent à spéculer sur ce que sont *vraiment* ces peaux écailleuses…)



La cave, à laquelle on accède par la cuisine, n'a rien de particulièrement intéressant, en dehors d'une trappe fermée par un gros cadenas tout neuf, dont Ophélie et Marthe ont toutes deux une clé. Marthe l'a acheté à Saint-Flour le jeudi 4, juste après l'évasion de Martignac. Avant cela, elles étaient assez sûres d'elles pour laisser la trappe ouverte la plupart du temps. Lorsqu'on l'ouvre, on découvre un escalier aux marches inégales, qui descend assez profondément, jusqu'aux fondations d'une tour qui se dressait à la place de la maison au XIIIe siècle. (Il y a peu de chances que les investigateurs apprennent son existence avant d'y descendre. Elle n'apparaît pas au cadastre, et le baron de Vionnes lui-même l'a oubliée depuis longtemps. Ophélie s'attendait à installer son repaire au grenier, et elle a été ravie de cette bonne surprise.) L'escalier s'achève sur une nouvelle porte fermée à clé, à côté de laquelle un panneau en carton porte la mention « villa Circé », de l'écriture de Marthe. Elle a entendu Martignac délirer, avant son évasion, et a trouvé le nom irrésistiblement drôle. Ophélie a haussé les épaules et l'a laissée faire.

La « villa Circé »

Derrière la porte se trouvent trois pièces voûtées. La plus grande est un **bureau** où Ophélie conserve le résultat de ses recherches. Une machine à écrire est posée sur une grande table de travail. Une bibliothèque entière regroupe des ***monographies*** venues de France, d'Angleterre et d'Allemagne, généralement publiées à compte d'auteur par des folkloristes locaux, et consacrées à leur version du « petit peuple ». (Mme Perrin, la postière, s'est peut-être étonnée devant les investigateurs de la quantité de livres que reçoit Ophélie.) Les investigateurs auront sans doute un haut-le-corps en découvrant la grande ***carte d'Europe*** constellée de petites croix tracées à l'encre rouge (pour les colonies d'hommes-serpents confirmées), bleue (pour les « probables ») ou noire (pour les « à vérifier »). Les ***carnets*** où Ophélie consigne ses notes sur la culture des différentes tribus qu'elle a eu l'occasion de rencontrer sont rédigés dans une sténographie de son cru, et donc impossibles à lire sans une étude approfondie, mais ils renferment assez de dessins pour justifier une petite perte de SAN (0/1). Si vous avez des envies de suites, il est possible qu'Ophélie entretienne une ***correspondance*** avec toute une faune d'occultistes, de sorciers et autres individus douteux. Le dernier élément important est le petit serpent, récemment sculpté sur l'une des pierres du mur du fond par un Ssslilsss réticent. C'est un ***portail***, qui mène non loin de la caverne principale des hommes-serpents.

Les deux pièces attenantes sont des **cellules**. Là encore, leurs portes sont fermées par des cadenas neufs. Celle que Marthe a assignée à René Leclercq est presque confortable, avec un vrai lit et un fauteuil (pris parmi les meubles inutilisés du grenier), une lampe à pétrole, une table de nuit… René passe ses journées à grelotter, enchaîné à un anneau scellé dans le mur, mais il est mieux loti que ne l'était Étienne. La deuxième cellule ne contient qu'une paillasse, une couverture et un pot de chambre… sans oublier un Martignac gravement traumatisé, si vous en avez décidé ainsi.

Les tunnels

Le domaine des hommes-serpents s'étend sur des kilomètres sous tout le Puy-aux-Fées. Il n'y a que quatre accès vers la surface : les portails situés près du château et du cercle de pierres, celui de la villa Circé et une entrée naturelle, non loin du sommet de la montagne.

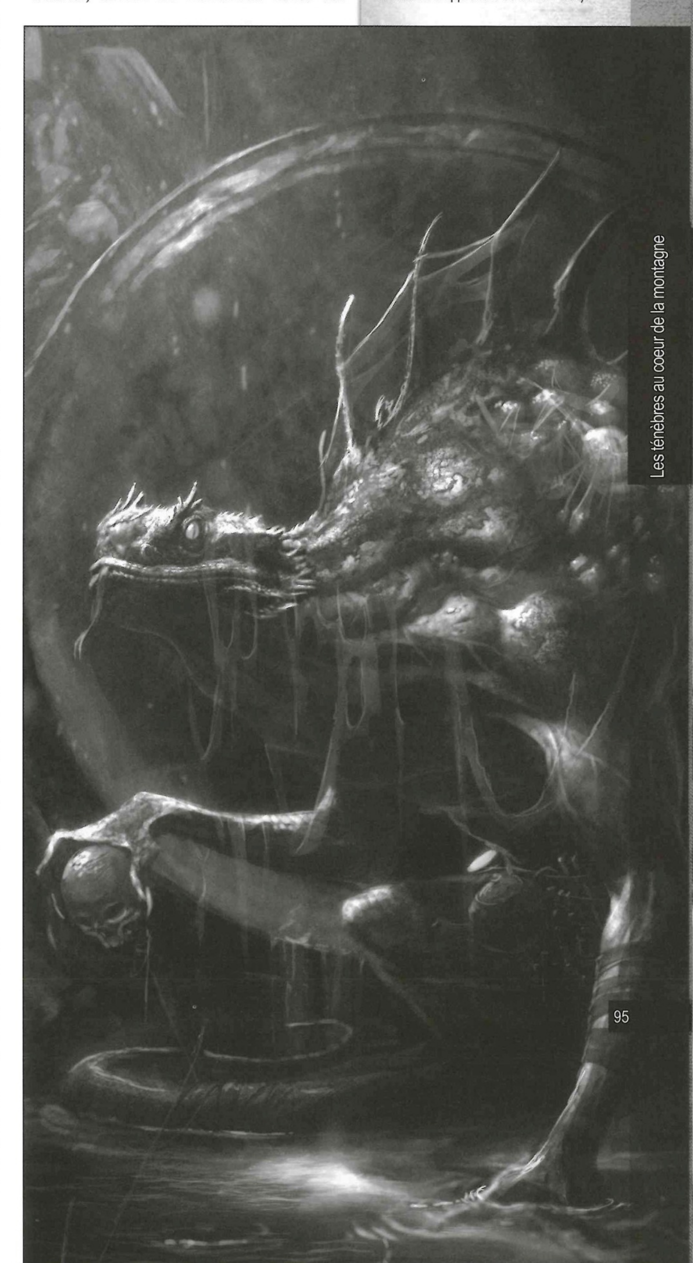
Ce dernier passage se présente comme une simple anfractuosité dans la paroi rocheuse, qui débouche sur un tunnel à peine haut d'un mètre. En partant de là, il faut plusieurs heures de marche et de reptation pour descendre jusqu'au niveau des hommes-serpents.

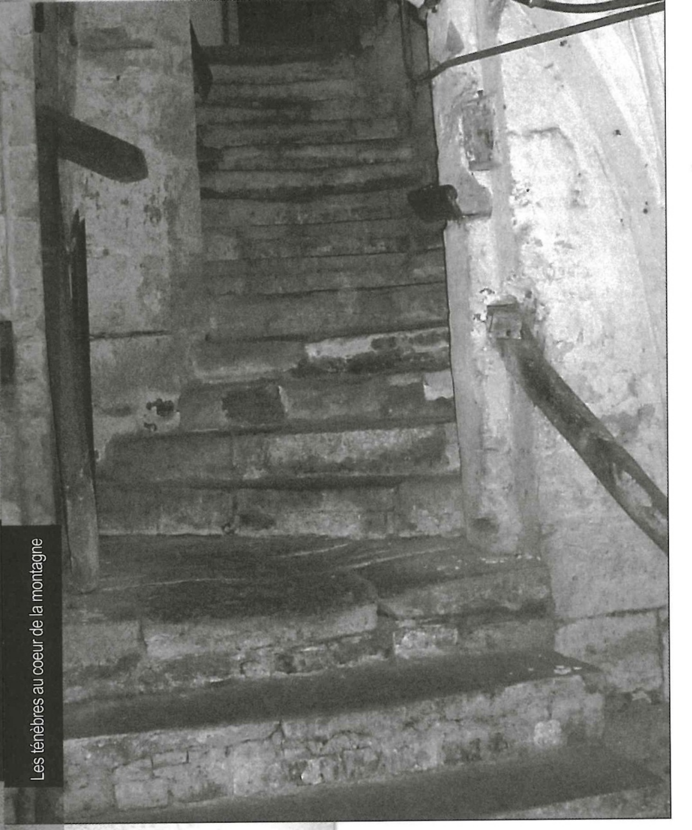
Si les investigateurs s'aventurent dans les tunnels, rappelez-vous des points suivants :

- **Ils constituent un environnement étranger.** Dans les Années folles, la spéléologie est une science jeune, pratiquée par un petit nombre de pionniers. En 1923, le plus fameux est Édouard-Alfred Martel, auteur de nombreux livres sur

Ssslilsss, le chaman

Comme les hommes-serpents, avec un POU de 14. Il connaît les sorts Création de portail, Contrôler les serpents, Flétrissement et Enchanter un couteau de pierre (l'arme enchantée inflige 1d6+2 points de dommages et pourrait l'aider à Invoquer Yig, mais il n'a jamais eu l'occasion d'apprendre ce dernier sort).





l'exploration souterraine. Les investigateurs les ont-ils lus ? Si oui, qu'en ont-ils retenu ? Aucun PNJ n'y connaît quoi que ce soit, et la réaction des habitants de Vionnes est du type « si on ne veut pas d'ennuis, le plus simple est de ne pas descendre ».

- **Ils ne sont pas naturels**. Presque partout, les tunnels donnent l'impression d'avoir été taillés à la main à travers la terre et le roc. En certains endroits, ils sont maçonnés, et on peut reconnaître un travail médiéval, ou les superpositions de pierres et de briques caractéristiques des Romains… Loin dans les profondeurs, ils sont tapissés de blocs de basalte hexagonaux.
- **Ils ne sont pas taillés pour des humains**. Ils sont bas et étroits, adaptés à de petits êtres. Les personnages doivent avancer courbés, voire à quatre pattes. Par moments, ils sont obligés de ramper. Il est parfois possible d'avancer à deux de front, mais la plupart du temps, les tunnels sont juste assez larges pour une personne.
- **Ils ne sont pas uniformes**. Leurs constructeurs se sont servis de grottes préexistantes lorsqu'ils en avaient la possibilité. Les différents passages montent et descendent sans raison. Il arrive qu'ils s'élargissent soudain, se croisent selon des angles peu pratiques pour des humains, ou débouchent sur de vastes cavernes propices aux embuscades.
- **Ils ne sont pas éclairés**. Comme dans « pas du tout ». Les hommes-serpents voient très bien dans le noir. Les investigateurs, eux, ont besoin de lampes. Or, les lampes cassent, s'éteignent, tombent en panne, supportent mal l'immersion…
- **Ils sont anormalement chauds et humides**. Plus les investigateurs descendent, plus la température monte. Il y a des sources thermales dans la région de Saint-Flour, et toutes ne sont pas exploitées. La zone habitée par les hommes-serpents est plus chaude que la surface, et à certains endroits, les investigateurs se déplacent dans un brouillard moite qui complique encore la visibilité.
- **Ils encouragent la paranoïa**. Si vous vous débrouillez bien, le moindre souffle d'air, le moindre mouvement hors du cercle de lumière des lampes devrait faire sursauter les joueurs.

Détailler le réseau façon donjon serait une perte de temps et d'énergie, mais si vous avez besoin d'exemples de lieux pour vous fixer les idées, voici une première liste :

- **Des chapelles à Yig.** Les petites salles ornées de bas-reliefs ne servent pas seulement de terminus aux portails d'accès. Ce sont aussi des temples consacrés au Grand Ancien. Les investigateurs en découvrent d'autres, beaucoup d'autres, dont les portails ne fonctionnent plus. Il fut un temps où le Puy-aux-Fées était la capitale d'un royaume souterrain qui dominait tout le sud de l'Auvergne…
- **Des quartiers d'habitation.** Ces cavernes ont une odeur âcre, à mi-chemin entre le tas de fumier et le vivarium. Elles abritent une ou deux familles d'hommes-serpents, qui dorment dans des niches individuelles. On y trouve souvent une petite champignonnière dans un coin.
- **Des ateliers.** On entend le « clac clac clac » des ouvriers qui fabriquent des armes et des outils en silex longtemps avant de les voir. Ces cavernes naturelles abritent davantage de monde que les quartiers d'habitation standard. Les familles qui y vivent échangent leur production contre des champignons.
- **Une place publique**. Loin dans les profondeurs, cette grande caverne sert de lieu de rassemblement et de forteresse si besoin est. Au centre, une colossale statue de Yig, dans un style barbare, mais bien plus évolué que celui des hommes-serpents (un test d'Anthropologie réussi fait penser à une forme très ancienne d'art précolombien). Le coffre au trésor des bories repose à ses pieds, au milieu d'un tas d'autres déchets sans valeur. C'est également là qu'est détenu Marcel Signel. « Détenu »

est d'ailleurs un terme relatif: les hommes-serpents ne savent pas fabriquer de cages. Marcel est libre de ses mouvements, mais s'il s'approche d'une entrée de tunnel, un homme-serpent court vers lui, crocs découverts. Sa lampe électrique a rendu l'âme il y a longtemps, et il lui reste exactement cinq allumettes. Il ne se fait pas beaucoup d'illusions sur son sort: il dort à côté du squelette proprement nettoyé du petit Rémi Sabatier, avec qui il lui arrive de bavarder pour tuer le temps. Donner des cours de français à Ssslilsss est la seule chose qui l'ait empêché de devenir fou.

- **Des rivières souterraines**. Une ou plusieurs? Impossible de se savoir, mais de loin en loin, les tunnels croisent un cours d'eau souterrain. Il peut y avoir une sorte de plage, reconvertie en pêcherie par les hommes-serpents, ou une corniche... à moins que le tunnel ne reprenne de l'autre côté de cinq mètres d'eau. Celle-ci peut être glacée ou brûlante, selon vos besoins. La même chose vaut pour les nombreuses sources qui jaillissent ici et là.
- **Des ennuis supplémentaires.** Des Choses qu'il est prudent de ne pas déranger vivent au fin fond des tunnels. Elles sont calmes pour le moment, mais les hommes-serpents vivent dans la terreur du jour où elles s'éveilleront. Bien sûr, les investigateurs ne savent pas quels tunnels débouchent sur ces temples de basalte à demi ruinés, ni ce qui rôde à l'intérieur (une larve amorphe de Tsathoggua ferait bien dans le décor).

Résolution(s)

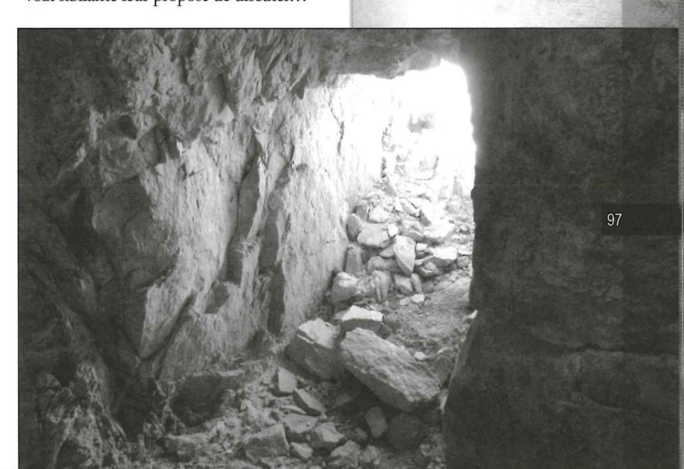
Descendre dans les tunnels

Tôt ou tard, les investigateurs vont s'aventurer dans les profondeurs, qu'ils soient au courant de ce qui les y attend ou qu'ils n'en aient qu'une idée confuse. Ce qui leur arrivera dépend de vous... et d'eux. Voici, en très gros, les possibilités:

- **Le massacre**. Si les joueurs se croient dans un donjon et confondent les hommes-serpents avec des gobelins, l'aventure risque de mal finir. Les créatures ont l'avantage du nombre et celui du terrain. Tout ce que les personnages ont pour eux, c'est un meilleur armement (mais les munitions finissent par s'épuiser, et l'utilisation d'explosifs ou de grenades dans un milieu confiné et instable n'est pas forcément l'idée du siècle). Face à un groupe bien armé et bien coordonné, la tactique des hommes-serpents est de replier les non-combattants vers la grande caverne-temple, d'en bloquer toutes les issues sauf une et de se préparer à soutenir un siège, tout en détachant deux ou trois groupes de guerriers dans les tunnels pour harceler les envahisseurs. Auront-ils le temps de la mettre en œuvre? Selon la manière dont vous souhaitez mettre l'aventure en scène, la bataille peut se terminer par un tas de monstres morts et des investigateurs qui émergent, indemnes, en ayant sauvé Signel... ou par des tunnels inondés de sang et le dernier investigateur qui succombe, poignardé à mort au milieu d'un monceau de cadavres, les doigts crispés sur le cou de Ssslilsss.
- **La négociation**. Les joueurs peuvent *aussi* se tromper dans l'autre sens et envoyer leurs investigateurs discuter paisiblement avec les représentants d'une race préhumaine qui a déjà fait la preuve de son agressivité. S'ils arrivent comme des fleurs, avec les bras chargés de pacotille, ils seront reçus par une volée de flèches... Ssslilsss tolère Ophélie, mais il n'est pas disposé à laisser des humains normaux s'introduire sur son territoire. Face à des intrus à ce point idiots, le chaman ordonne une sortie en force, avec l'idée de les capturer vivants. Il soumettra le cas d'éventuels prisonniers à Ophélie. Celle-ci, ne sachant pas quoi en faire, se résout à lui dire « mangez-les ». Consciente que ces nouvelles disparitions vont attirer beaucoup plus d'attention sur Vionnes, elle quitte discrètement la ville avec Marthe. Elle a le temps pour elle, rien ne l'empêchera de revenir dans une dizaine d'années, quand les passions se seront apaisées.
- **L'entre-deux**. C'est le cas de figure le plus probable: les investigateurs s'aventurent dans les tunnels sans s'être vraiment préparés, tombent sur un homme-serpent ou deux et les attaquent plus ou moins par réflexe. La bataille fait du bruit, ils entendent des cris, et se retrouvent d'un seul coup dans une obscurité peuplée de silhouettes hostiles. Ils fuient tant bien que mal, harcelés par des monstres qui restent hors de portée de la lumière mais tirent juste. Ils ratent un embranchement, se perdent, se retrouvent acculés dans une caverne sans issue... Et au moment où ils se préparent à vendre chèrement leur peau, une voix sibilante leur propose de discuter...

Le trésor des bories

Le « coffre au trésor » est plein de louis d'or frappés sous les règnes de Louis XV et Louis XVI, plus quelques napoléons. Il renferme également des bijoux, mais ils n'ont guère de valeur. L'ensemble vaut une centaine de milliers de francs de 1923.
Ssslilsss est le seul à toucher cet objet tabou venu de la surface. Il n'a aucune notion de sa valeur. Si les investigateurs lui expliquent qu'il est possible d'échanger ces choses sans intérêt contre des moutons bien gras, ils trouveront un interlocuteur attentif.



Racisme ou ophiophobie ?

Le jeu de rôle est une forme de narration qui pousse à un certain type d'histoire, avec une forte composante « action ». L'horreur, quant à elle, est un genre qui ne s'embarrasse pas forcément de nuances. Pour le meilleur, et souvent pour le pire, *L'Appel de Cthulhu* combine donc une forme et un genre stéréotypés. Si vous le désirez, et seulement dans ce cas, cet encadré permet de faire un petit pas en arrière et de réfléchir hors des catégories déterminées par la combinaison « jdr + horreur ». Si vous pensez que je suis tombé sur la tête, pas de souci, ignorez-le. Les *Notes de mise en scène* qui ouvrent ce scénario, p. 63, sont amplement suffisantes pour faire jouer une excellente partie. Mais si vous acceptez de jeter un petit coup d'œil sur l'envers du décor, restez avec moi un instant.

Posons une évidence. Les hommes-serpents sont blafards, petits et laids, avec des fronts bas, pas de menton, des écailles et crocs dégoulinants de venin… Ces êtres ne sont *pas* de paisibles sauvages qui attendent que de gentils héros leur transmettent la lumière de la civilisation, version IIIe République, ce sont des *Autres* agressifs et meurtriers. C'est normal, ils surgissent du monde de l'horreur.

Que faire face à une telle menace ? Sur ce point, le paysage mental des joueurs risque de différer sensiblement de celui de leurs investigateurs. Commençons par ces derniers. Les Français des années vingt sont pour la plupart très fiers d'un empire colonial bâti par leurs parents et grands-parents en asservissant de pauvres types dont le seul tort était de ne pas avoir inventé la mitrailleuse. Peu de gens regardaient de près l'arrière-cuisine de la « mission civilisatrice ». Même chez les progressistes, l'idée que certains coins du monde soient peuplés de sauvages dangereux qui ne comprennent que la force était une banalité. Aucun des investigateurs pré-tirés n'est franchement raciste, ni prédisposé au bain de sang. Antoine Signel a une relation ambiguë avec la violence. Hector d'Anderly la rejette absolument. Le seul qui la considère comme une option pleinement acceptable, Marc Duboscq, est aussi celui qui ne l'a pas expérimentée. Si l'on déplace le point de vue pour revenir aux ressortissants du XXIe siècle, nous vivons dans une société (laborieusement) tolérante, où l'on nous apprend que « différent » ne veut pas dire « ennemi ». Dans le monde réel et à notre époque, la violence à l'encontre de ces créatures, hors légitime défense, serait tout à fait mal vue. Elle est plus défendable pour des hommes des années vingt.

Maintenant, ajoutons l'*Appel de Cthulhu* à l'équation. Si l'on s'en tient à la description des hommes-serpents dans les règles, les investigateurs ont en face d'eux des hybrides issus d'accouplements innommables entre des primitifs à moitié humains et des entités reptiliennes malveillantes issues d'un passé incommensurablement ancien. En plus d'être laids et agressifs, ce sont des brutes à exterminer d'autant plus résolument que quelque part, elles ne sont même pas humaines.

Certes, nous dit notre humaniste intérieur, mais les brutes en question ne sont pas responsables de leurs ancêtres. Ces « monstres » sont de pauvres types qui n'ont pas encore inventé le feu et ne paraissent pas particulièrement résolus à repartir à la conquête du monde… Quand on les regarde de près, qu'on prend le temps de les *individualiser*, ils revêtent une humanité troublante… Un démon surgi des entrailles du passé poserait-il sa sagaie pour se curer le nez ? Et cette Gorgone aux cheveux hirsutes qui nous jette des pierres, que fait-elle d'autre que de protéger ses deux enfants, qui tentent de se cacher derrière elle ? Que ferions-nous, à leur place ? *Que sommes-nous en train de faire, sinon de défendre notre tribu, exactement comme eux ?*

Et là, mes chers amis, nous arrivons au nœud du problème. Dire que le jeu de rôle pousse les personnages à opter pour des solutions rapides et violentes revient à enfoncer une porte ouverte. Ça fait des décennies que ça dure, et c'est très bien comme ça. Mais il y a aussi un vilain petit secret au cœur de *L'Appel de Cthulhu*. Si vous retirez tout le baratin sur les Arabes fous, les cités perdues, les poulpes non-euclidiens et les crabes-champignons fluorescents qui habitent Pluton, il reste quoi ? Un singe nu qui découvre qu'il n'est pas tout seul dans l'univers, qu'il n'est même pas ce qu'il y a de plus important dans l'univers, et que ça fait hurler. Fort. Dans les nouvelles de Lovecraft, sous le choc, le singe perd la boule et va se cacher dans une confortable cellule capitonnée. En jeu de rôle, nos singes à nous ont généralement tendance à privilégier le combat plutôt que la fuite. D'abord parce qu'il n'y a pas d'enjeu, puisqu'ils ne risquent que la peau de leur personnage. Ensuite parce que le jeu de rôle est aussi un *jeu*, et qu'en général, le scénario et le meneur de jeu calibrent la menace pour qu'elle soit *proportionnée* (le célèbre « comptez 1,5 monstre par joueur »).

Ici, la menace n'est *pas* proportionnée, et c'est délibéré. Les hommes-serpents sont des centaines, ils sont organisés, ils ont des tactiques, et les deux femmes qui les aident sont *intelligentes*. Par ailleurs, l'adversaire est décidément *sous*-humain, alors que chez Lovecraft, il est souvent *sur*humain ou *in*humain. Qu'est-ce que tout cela induit ? En soi, rien. Ce scénario n'est pas une expérience de psychologie. Mais guettez les réactions des joueurs. Voyez à quel point ils s'accrochent au « moi vois, moi tue » stéréotypé du rôliste, aux convictions de leurs personnages… et au final, à leurs propres convictions. L'un des moyens de les mettre (gentiment) au pied du mur est d'insister sur la nature de l'adversaire, à la fois répugnant et *autre*.

Si vous allez dans cette direction, quoi que fassent les investigateurs, quoi qu'ils décident, il y a, dans un coin de leur tête, une petite voix qui leur crie qu'il faut tuer toutes ces *choses*, les *supprimer*, les *effacer* de la surface de la terre, fracasser le crâne des jeunes contre les parois de la caverne, miner les accès… Elle est certainement plus audible chez ceux qui ratent leurs jets de SAN, mais ils l'entendent tous. Votre boulot sera de la rendre audible sans leur forcer la main. Un système *optionnel* pour vous aider à y parvenir se trouve dans l'encadré *Souillure reptilienne*, p. 99.

Si les investigateurs s'abandonnent à cette pulsion, très bien. Cela fait d'eux des assassins génocidaires de créatures *presque* humaines (ou plus probablement des génocidaires ratés massacrés par leurs victimes, ce qui a sa propre ironie). S'ils résistent à l'envie de tuer, c'est très bien aussi, c'est noble et, en plus, ils ont de meilleures chances de s'en tirer vivants. Mais les monstres restent là, au cœur des montagnes, et il est possible que sous l'impulsion d'Ophélie ou de ses pareils, ils s'unissent et recommencent à progresser. Épargneront-ils les humains, le jour venu ? Qui sait si dans cinquante ans, les petits-enfants des investigateurs ne maudiront pas leurs grands-parents d'avoir épargné ces créatures ?

Fin de la digression philosophique. Reprenons le cours normal de nos émissions.

Se sortir vivants des tunnels

À moins que le groupe ne dispose d'une puissance de feu colossale ou ne fasse preuve d'une discrétion surhumaine, entrer dans les tunnels revient, tôt ou tard, à mettre la main dans un nid de frelons. Face aux hommes-serpents, la meilleure solution est la fuite… ou la négociation, une fois que les investigateurs ont prouvé qu'ils pouvaient causer des dégâts. Or, justement, Ssslilsss est prêt à discuter. Revoyez la liste de ses motivations, p. 93. Il y a (un peu) de grain à moudre. Reste à établir le contact avec un être qui a trente mots de vocabulaire français, dans un contexte où le moindre malentendu peut être fatal.

Le chaman se dit prêt à les laisser partir. S'ils acceptent de laisser un otage, il conduira les autres à la porte des pierres levées. Il leur demande de revenir le lendemain avec des moutons. Beaucoup de moutons.

Et des brebis. Il leur rendra Signel et l'otage en échange. Si les investigateurs jouent le jeu, il tient parole.
Pendant que les investigateurs courent les marchés aux bestiaux de la région (ou tentent de se procurer une caisse de dynamite), Ssslilsss discute avec l'otage. Au cours de cette deuxième négociation, il s'engage à ce que les hommes-serpents ne retournent plus à la surface. Plus jamais. Pour cela, il faut que [sifflement incompréhensible, le nom qu'Ophélie porte dans la tribu] ne revienne plus, mais il ne faut pas la tuer parce que le Grand Serpent la protège. René Leclercq ? C'est elle qui l'a. Oui, il sait où la trouver, il a ouvert une porte jusqu'à sa caverne, mais il ne veut pas y conduire les investigateurs, de peur de fâcher le Grand Serpent.
À l'otage de comprendre de qui il parle. Avec un peu de chance, Ophélie figure déjà sur la liste de suspects des investigateurs. D'un autre côté, s'ils sont largués, il est possible qu'ils se trompent de cible. Germaine, la compagne de Boris Alexandrovitch, est une suspecte envisageable, tout comme Constance, l'infirmière de Philippe de Vionnes. À moins qu'ils ne s'imaginent qu'il y a un « boss » femme-serpent à tuer au fond des tunnels (s'ils sont assez bêtes pour descendre y voir, ils *méritent* de se faire digérer vifs par la larve amorphe de Tsathoggua. Confondre *L'Appel de Cthulhu* avec un jeu vidéo est généralement mauvais pour la santé des personnages).

Confrontation(s)

Les investigateurs peuvent affronter Ophélie avant ou après leur passage dans les tunnels. S'ils arrivent par la surface, Marthe se charge de les retarder pendant qu'Ophélie descend à la villa Circé, verrouille la trappe, met l'essentiel de ses recherches dans une valise et prend le portail qui mène aux tunnels. Elle ressort par le portail situé près du château et disparaît… du moins, c'est son plan.
S'ils arrivent par le portail de la villa Circé, en revanche, ils la prennent par surprise. Elle sera sans doute à sa table de travail, en train de finir de compiler ses notes.
Les deux femmes ne sont pas des combattantes. Les abattre ne pose pas de difficultés particulières, en tout cas pas plus que n'importe quel double meurtre dans un pays où les gendarmes sont peu tolérants avec des excuses du type « c'étaient des sorcières ». Si c'est le choix des investigateurs, ils risquent de le payer de longs mois de prison en attendant un procès à grand spectacle.
Les capturer vivantes serait plus raisonnable, mais aussi plus difficile. Elles ont toutes les deux l'intention de conserver leur liberté.
Reste une option peu courante à ce stade dans un scénario de *L'Appel de Cthulhu* : on s'assied et on discute. Ophélie y est disposée, Marthe moins, sauf si la puissance de feu des investigateurs est vraiment écrasante.

- **Le cas de Marthe**. Au bout du compte, le seul crime de Marthe, dans cette histoire, est d'avoir dirigé les chasseurs vers l'embuscade. Elle prétend que l'objectif était de les capturer, pas de les tuer, d'ailleurs, elle a sauvé René et l'a traité du mieux possible (de son côté, René n'est pas absolument enthousiasmé par son séjour à la villa Circé, mais il reconnaît qu'elle s'est beaucoup occupée de lui). Elle n'ose pas le faire en sa présence, mais si les investigateurs la prennent à part, elle charge Ophélie. Face à un investigateur masculin, elle s'offre candidement, en échange de son évasion…

Le principal problème de Marthe, quand on discute un peu avec elle, est qu'elle est visiblement prisonnière d'une vision du monde un peu décalée… une manière polie de dire qu'elle est folle. Elle vit dans un monde de messes noires, de démons et de sacrifices d'enfants, et qu'elle n'ait pas encore agi en fonction de ces psychoses ne veut pas dire qu'elle ne le fera jamais. La prison ne la guérira pas. Un asile de fous non plus, en tout cas pas tels qu'ils étaient en 1920. Une prise en charge à long terme, en milieu ouvert, pourrait lui faire du bien, mais en l'absence de services sociaux, c'est un projet de longue haleine qui coûtera cher. L'envoyer se faire pendre ailleurs revient à lâcher une grenade dégoupillée dans la nature, d'autant plus qu'elle risque d'incorporer les investigateurs à son délire (« ils sont mes Némésis, les envoyés des archanges »). Bref, elle pose un problème auquel il n'y a pas de solution tranchée.

- **Le cas d'Ophélie**. La libération des chasseurs encore prisonniers étant posée en préalable, et son départ de Vionnes faisant partie des éléments qu'elle est disposée à mettre sur la table, il ne reste plus à Ophélie qu'à sauver sa peau.

Sa première ligne de défense consiste à plaider l'erreur. Elle ne voulait que Martignac. Les hommes-serpents ont jugé bon de tendre une embuscade meurtrière là où elle souhaitait un enlèvement discret. C'est faux, bien sûr, mais les hommes-serpents ne sont sans doute pas là pour la contredire. Et puis, elle ne voulait pas Martignac de manière définitive. Elle l'aurait libéré dès qu'elle aurait eu la certitude d'être enceinte. Ce qui s'est passé est terrible. Essayons de trouver une solution ensemble. (Sous-entendu, une solution qui me laisse les mains libres pour continuer à civiliser et fédérer « mon peuple ».)
Son second argument est le progrès. À elle toute seule, elle a découvert une civilisation

Souillure reptilienne

Les gènes des hommes-serpents sont présents dans une bonne partie de la population mondiale. Les humains qui en sont porteurs n'en sont généralement pas conscients, pas plus que leur entourage.
Si vous voulez jouer sur ce ressort, ou si vous avez envie d'exploiter certaines des pistes esquissées dans l'encadré *Racisme ou ophiophobie ?* ci-contre, utilisez le système suivant.

Porteur sain
Chaque porteur sain de gènes d'homme-serpent a un score de Répulsion, noté entre 1 et 5.
Dans des **conditions normales**, lorsqu'un porteur interagit avec un humain pur, il a [Répulsion]% de risques de provoquer une réaction négative chez ce dernier. Cela s'exprime généralement comme une antipathie spontanée. Le porteur a sans doute vécu quelques incidents désagréables où des inconnus l'ont regardé de travers, où un compagnon de régiment l'évitait sans raison, mais rien de plus. Ce test ne se fait qu'une seule fois, lors de la première rencontre, et il ne représente qu'une impression initiale. Il est possible de faire revenir la personne sur son préjugé instinctif. Les deux Martignac, Étienne et sa sœur Jeanne, ont un score de 2.
Les choses changent en **situation de stress**. Des personnages qui perdent de la SAN en relation avec les hommes-serpents alors qu'ils sont à proximité d'un porteur sain ont [Répulsion x10]% de chances de se rendre compte qu'ils sont en compagnie d'un être sous-humain.
Enfin, en **situation de panique**, si la perte de SAN a provoqué une folie temporaire, ou s'est accompagnée d'une perte de Points de Vie, ce score monte à [Répulsion x20]%. Un porteur de gènes confronté à un autre porteur de gènes doit également faire un test (le frère et la sœur se retrouvent dans les tunnels… et se regardent avec horreur alors qu'ils devraient tomber dans les bras l'un de l'autre).
En situation de stress ou de panique, les membres de l'entourage qui ont réussi leur test de Répulsion ne s'en tiennent pas à une simple antipathie. Ils doivent lutter contre une ***pulsion de violence*** dirigée contre le « monstre ».

Ophélie
Tant qu'elle reste vêtue, considérez-la comme une humaine avec un score de Répulsion de 3. Le risque que les investigateurs la trouvent spontanément antipathique est donc négligeable. En revanche, si elle est démasquée, sa vue cause une perte de SAN, il y a donc de vrais risques pour que les investigateurs aient du mal à se retenir de la blesser.

Les hommes-serpents dégénérés
Avec eux, pas la peine de prendre de gants. Laissez tomber le jet de Répulsion. Considérez que la pulsion de violence est présente par défaut chez les investigateurs, humains purs ou porteurs de gènes reptiliens, *sauf s'ils la rejettent expressément*.

La pulsion de violence
Donnez le choix aux investigateurs. Veu-

lent-ils y céder, ou essayer d'y résister? S'ils choisissent d'y résister, demandez-leur un test de POU avec un modificateur modulé en fonction de la situation. Face à un groupe de monstres bien armés, il est de x5 (l'investigateur veut leur faire mal, mais sa raison lui souffle de s'abstenir). Face à des hommes-serpents inférieurs en nombre, le modificateur tombe à x3 (pourquoi se gêner? ils sont plus faibles que nous!). Et face à des créatures impuissantes, comptez x1 (*des jeunes? des blessés? à mort!* vocifère l'inconscient des investigateurs).
Dans tous les cas, que ce soit face à un porteur de gènes reptiliens, un hybride comme Ophélie ou à des hommes-serpents dégénérés, la pulsion de violence est... une pulsion. L'investigateur ne choisit pas forcément la meilleure tactique ou l'arme la plus efficace, il a plutôt tendance à se jeter sur le « monstre » et à essayer de l'étrangler ou à lui fracasser le crâne avec une pierre. Il ne se préoccupe pas de sa sécurité. Faites en sorte que les personnages vivent ce moment comme une crise de démence, libératrice sur le moment mais traumatisante à long terme (« c'est vraiment moi qui ai fait ça? »).

D'où vient Ophélie ?

Si vous avez *Les Mystères de Lyon*, il est possible qu'Ophélie soit née vers 1890, dans une certaine maison du quartier d'Ainay. Ou pas. Elle n'en sait vraiment rien.

entière sous les montagnes, et elle a entrepris de venir en aide à ces pauvres gens qui en ont terriblement besoin. Il y a eu des erreurs commises, bien sûr, mais l'histoire montre que la coexistence pacifique entre, disons, Indiens et colons, est toujours hérissée de difficultés. Dans des moments comme cela, tout repose sur des hommes et des femmes de bonne volonté. Elle est la seule à pouvoir inverser le cours habituel de l'histoire et empêcher le bain de sang... avec leur aide, bien sûr.
Troisième argument, si les investigateurs ne l'ont pas encore vue au naturel, elle retire sa robe. Elle reconnaît volontiers qu'elle est une sorte d'hybride, elle ne sait pas exactement de quoi, d'ailleurs, parce qu'elle n'a pas connu son père. Elle n'a pas de plan diabolique, elle se contente de suivre une vocation. Son seul crime est d'avoir tenté d'aider ses frères de sang. Ce qu'elle a fait à Martignac était désagréable pour lui comme pour elle, mais nécessaire pour l'avenir de son peuple.
Que faire d'elle? L'abattre et brûler ses recherches? Quel gâchis! L'abattre et utiliser ses recherches pour faire sauter un par un tous les nids d'hommes-serpents d'Europe? C'est ambitieux, mais c'est un bon début de campagne. La faire enfermer, mais sur quelles bases? Séquestration, certes, mais les autorités vont poser des questions indiscrètes sur l'embuscade, et on ne peut pas vraiment leur révéler qu'elle a été l'œuvre d'une vingtaine de gnomes écailleux, n'est-ce pas? La laisser partir? Elle est déjà dangereuse, mais risque de le devenir bien davantage dans les années qui viennent. Et si les investigateurs essayaient de l'utiliser? Après tout, s'il y a des créatures hostiles dans les montagnes, autant contrôler le message qui leur est délivré. Ophélie se prête au jeu... jusqu'à ce qu'elle puisse disparaître.

Conclusion

La fin de ce scénario est très ouverte. Il est possible que les investigateurs rentrent à Paris avec trois des quatre disparus. Martignac et Signel auront tous les deux besoin de longs mois de repos. Quant à nos héros, même si tout s'est bien passé, ils auront sans doute des séquelles physiques et psychologiques.
Il est également possible qu'ils ne récupèrent qu'un, ou deux... ou aucun des disparus. Si Ophélie joue serré, des investigateurs bredouilles sont du domaine du possible. Dans ce cas, René et Marcel sont mangés par les hommes-serpents, le premier assez vite et le second lorsque Marthe se sera lassée de lui. Dans ce cas, Martignac ira vers le destin que vous souhaitez lui infliger...
Il est également possible que tout le groupe disparaisse à son tour sans laisser de traces. Dans ce cas, peut-être de nouveaux investigateurs partiront-ils à leur recherche? (Si vous avez d'autres joueurs, les faire enquêter sur les bourdes de l'équipe précédente peut être un moyen de prolonger la durée de vie de ce scénario.)
Même si les investigateurs ont neutralisé Marthe et Ophélie, les hommes-serpents sont toujours là. Ssslilsss est isolationniste, mais il ne sera pas éternel, et son peuple veut des moutons. En voler? En acheter? Utiliser l'or des bories pour s'assurer des services d'un berger? Convaincre le groupe ou certains de ses membres de servir d'intermédiaires avec la surface?
Si les investigateurs ont récupéré la carte d'Ophélie, un vaste champ de possibilités s'ouvre à vous. D'autres colonies sont mieux organisées ou plus redoutables que celle du Puy-aux-Fées. Que se passera-t-il le jour où les PJ tomberont sur une colonie qui vénère un véritable homme-serpent? Bien sûr, le monstre hiberne depuis des millénaires, mais Ophélie ou l'un de ses pareils tente de l'éveiller. Par ailleurs, certaines des colonies d'hommes-serpents qu'elle a identifiées n'en sont pas. Il y a d'autres saletés sous les montagnes françaises qui ont donné naissance aux légendes du petit peuple, par exemple les Miri Nigri des Pyrénées.
Enfin, comme toujours à *L'Appel de Cthulhu*, l'histoire risque d'avoir des conséquences à long terme. Si Ophélie s'en sort vivante, l'histoire de la petite Circé Corbin, qui naîtra en juillet 1924, reste à écrire...

Personnages pré-tirés

Si vous avez moins de cinq joueurs, supprimez Marc Duboscq, puis Hector d'Anderly, puis Antoine Signel. Vous pouvez les recycler en PNJ qui accompagnent le groupe, ou juste les laisser à Paris.

À propos des annexes : en début de scénario, tout le monde a l'Annexe 2. Jeanne Martignac dispose des Annexes 1 et 3. Annette d'Anderly à l'Annexe 3.

Jeanne Martignac, sœur d'Étienne

Qui suis-je ?

Je m'appelle Jeanne Martignac. J'ai 23 ans. Je suis issue d'une famille riche et sans histoire. Mon père a convenablement géré une fortune qui nous venait de son propre père. Cela me permet de vivre sans soucis d'argent, ce qui ne rend pas forcément la vie plus facile. Je n'ai pas de projets d'avenir. La perspective du mariage s'approche, dans deux ou trois ans au plus tard si je ne veux pas finir vieille fille, mais être « épouse de » n'est pas une perspective très engageante. Que faire, alors ? Mon frère Étienne a du talent et ne cesse de me répéter que je suis aussi douée que lui, sinon plus, mais je n'arrive pas à m'en convaincre…

Que vais-je faire ?

En juin, mon frère a loué une maison dans un coin perdu d'Auvergne, à Vionnes. Il voulait y passer l'été pour écrire, y recevoir trois amis pour une partie de chasse, entre le 15 septembre et la fin du mois, puis rentrer à Paris début octobre. Ils ont disparu tous les quatre le 25 septembre. Commencées le 27, les recherches ont été interrompues le 2 octobre. Étienne a été retrouvé le 4 dans des circonstances peu claires. Il est à l'hôpital de Saint-Flour, visiblement très éprouvé. Le télégramme que le brigadier Simonin, de la gendarmerie, a envoyé à mes parents pour leur annoncer la bonne nouvelle était plutôt laconique.
Mon père est en voyage d'affaires en Angleterre et ma mère, la pauvre chérie, n'est pas capable de se débrouiller avec une histoire aussi compliquée. C'est donc à moi qu'il appartient de prendre les choses en main. Il va falloir s'assurer qu'Étienne reçoive les meilleurs soins possibles, faire un saut à Vionnes pour fermer la maison… et peut-être essayer de comprendre ce qui s'est passé, quitte à mener de nouvelles recherches pour retrouver ses trois amis.

Pourquoi ?

Étienne est mon frère. Nous sommes très proches. Je veux comprendre ce qui lui est arrivé.

Qui sont mes amis ?

Marc Duboscq est à la fois un vieil ami d'Étienne et son éditeur. Il me fait la cour depuis plusieurs années. Il est séduisant, mais je ne suis pas assez sûre de mes sentiments pour m'engager.
Annette d'Anderly a autant de raisons que moi d'être là, c'est la fiancée d'Étienne. Ils doivent se marier au printemps. Je serai ravie de l'avoir pour belle-sœur, elle a du caractère et de l'humour.
Je connais mal **Hector d'Anderly**, mais c'est le frère d'Annette, la fiancée d'Étienne. Il a une réputation d'original inoffensif.
Enfin, **Antoine Signel** s'est joint à nous à la gare. C'est le frère de Marcel, l'un des trois autres disparus. Il a l'air un peu intimidant.

Forces & faiblesses. Je suis *douée* dans de nombreux domaines, mais *peu sûre de moi*. (Le premier terme en italique est l'image qu'elle projette, consciemment ou non, en temps normal. Le second est le comportement qui fait surface à situation de stress. Ces indications sont volontairement vagues, afin de vous laisser une marge d'interprétation.)



Jeanne Martignac

APP	14	Prestance	70%
CON	13	Endurance	65%
DEX	14	Agilité	70%
FOR	12	Puissance	60%
TAI	12	Corpulence	60%
ÉDU	17	Connaissance	85%
INT	13	Intuition	65%
POU	13	Volonté	65%

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	65

Compétences : ÉDU x 20 et INT x10 points à répartir, soit 340 + 130 = 470 points. Servez-vous des compétences d'Artiste et de Dilettante, pp. 76 et 79 des règles de *L'Appel de Cthulhu*. Jeanne est plutôt une touche-à-tout qu'une spécialiste et a sans doute abordé de nombreux domaines (écriture, musique) sans en approfondir aucun.
Armes : au score de base, à moins que vous ne décidiez qu'elle a pris des cours d'escrime ou quelque chose de ce genre.



Marc Duboscq

APP	13	Prestance	65%
CON	12	Endurance	60%
DEX	12	Agilité	60%
FOR	11	Puissance	55%
TAI	12	Corpulence	60%
ÉDU	18	Connaissance	90%
INT	13	Intuition	65%
POU	15	Volonté	75%

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	75

Compétences : ÉDU x20, INT x10 points à répartir, soit 360 + 130 = 490 points. Dubosq est issu d'une famille riche et se destine aux affaires. Prenez la base de compétences du Dilettante, p. 79 des règles de *L'Appel de Cthulhu*, comme point de départ.

Armes : Vous avez fait la guerre, comme tout le monde, mais vous avez servi dans les bureaux de l'état-major, pas au front. Vous avez sans doute été formé à tirer au pistolet, à l'époque. À vous de décider si vous avez conservé cette compétence.

Marc Duboscq, ami de Jeanne et d'Étienne

Qui suis-je ?

Je m'appelle Marc Dubosq. J'ai 29 ans. Je suis issu d'une honorable dynastie de négociants en vin, très respectée en Bourgogne. Je suis un peu l'excentrique de la famille : au lieu de m'intéresser aux cépages, je me passionne pour la littérature. Sans la guerre, j'aurais fait mon droit à Paris avant de rejoindre l'entreprise familiale. Au lieu de ça, je me suis retrouvé en uniforme, à additionner des colonnes de chiffres et à résumer des rapports pour un colonel qui résumait mes résumés avant de les transmettre à son général – mon père avait tiré quelques ficelles pour m'éviter le front. Je lui en suis reconnaissant, et en même temps, ne pas avoir vraiment combattu… j'ai parfois l'impression qu'il me manque quelque chose. Après ma démobilisation, j'ai fait mon droit, puis j'ai commencé à réfléchir à ce que j'allais faire de ma vie. Pendant mes études, j'ai rencontré Étienne Martignac et quelques autres écrivains. Pas question d'écrire moi-même, c'est un boulot de crève-la-faim pour lequel, en plus, je ne suis pas doué. En revanche, éditeur, oui, c'est dans mes cordes. Je rêve de lancer la prochaine génération de jeunes talents. Martignac fait partie de mes poulains – et en plus, c'est un ami.

Au printemps, Martignac m'a promis un roman pour la fin de l'année. En juin, il a loué une maison dans un trou perdu du fin fond de l'Auvergne. Il devait passer l'été à écrire, rentrer sur Paris début octobre, et faire le point avec moi à ce moment-là. Il m'a envoyé un petit mot courant août sur le thème « tout marche comme sur des roulettes ». Il me proposait de me joindre à lui et à quelques amis pour une partie de chasse, fin septembre. J'ai décliné son offre, et il semble que cela m'a sauvé la vie : les quatre chasseurs ont disparu le 25 septembre. Martignac a refait surface le 4 octobre. Il est à l'hôpital de Saint-Flour.

Que vais-je faire ?

J'accompagne Jeanne, la sœur d'Étienne, à Saint-Flour. Elle veut s'assurer que son frère va bien, et aller à Vionnes fermer la maison. La pauvre chère enfant aura besoin de l'aide d'un ami – d'un ami qui aimerait, un jour, devenir davantage, mais elle s'obstine à ne pas le comprendre.

Par ailleurs, je veux jeter un coup d'œil à ce fameux manuscrit. Est-il publiable en l'état ? Enfin, je connais bien René Leclercq, l'un des trois autres disparus. Si nous pouvions être fixés sur son sort, par exemple grâce au témoignage d'Étienne, ce serait un soulagement.

Pourquoi ?

Je suis amoureux de Jeanne depuis des années, et elle ne le voit pas, ou ne veut pas le voir. Avoir, enfin, l'occasion de briller à ses yeux serait merveilleux.

Qui sont mes amis ?

Je fonderais volontiers un foyer avec **Jeanne Martignac.** Elle est jolie, douce… et elle a besoin qu'on l'aide à trouver sa voie. Je la guiderais de bon cœur dans la vie et sur les chemins de la création. Je suis le genre d'homme sur lequel on peut s'appuyer.

Annette d'Anderly est la fiancée d'Étienne. Une brave fille pas compliquée, fonceuse, qui sait ce qu'elle veut. J'ai flirté avec elle il y a deux ans, et ça s'est terminé sans drame. Vraiment, je l'aime bien.

Je connais moins bien **Hector d'Anderly**, son frère. Je l'ai croisé plusieurs fois chez René Leclercq, l'un des trois autres disparus, qui est l'un de ses proches. Hector professe des théories pacifistes qui ne sont pas trop de mon goût.

Enfin, j'ai rencontré **Antoine Signel**, le frère de Marcel Signel, un autre disparu, sur le quai de la gare. Il n'a pas l'air commode. Il a passé l'essentiel du trajet dans son coin, sans rien dire.

Forces & faiblesses. Je suis *raisonnable*, mais *autoritaire*.

(Le premier terme en italique est l'image qu'il projette, consciemment ou non, en temps normal. Le second est le comportement qui fait surface à situation de stress. Ces indications sont volontairement vagues, afin de vous laisser une marge d'interprétation.)

Annette d'Anderly, fiancée d'Étienne Martignac

Qui suis-je?

Je m'appelle Annette d'Anderly, j'ai 24 ans. Je suis née dans une famille de la petite aristocratie normande, pas vraiment riche dans les années 1900, et franchement ruinée par la guerre – Père avait placé une bonne partie de sa fortune dans des mines de charbon, dans l'Est. Pas de chance, elles ont été occupées par les Allemands pendant quatre ans, puis dynamitées lorsqu'ils ont évacué, en novembre 1918. Mes parents m'ont bien fait comprendre que je ne pourrais pas vivre de mes rentes. Cela me laissait le choix entre un riche mariage, ou faire carrière toute seule. J'ai opté pour la carrière, et plus précisément pour l'écriture. Je commence tout doucement à percer comme journaliste… et à me rendre compte que si je ne fais pas quelque chose de remarquable très vite, je vais passer ma vie à rédiger les potins mondains à l'usage des concierges de province. Aucune femme journaliste ne couvre les grands procès criminels. Pourquoi? Aucune femme journaliste n'est correspondante de guerre. Pourquoi? Aucune femme journaliste n'est jamais devenue rédactrice en chef d'un grand quotidien. Pourquoi?

Côté vie privée, en revanche, c'est le bonheur. Depuis avril de cette année, je suis la fiancée d'Étienne Martignac, un jeune écrivain qui sera l'un des plus grands talents de sa génération. Il est jeune, beau, doué… et pénible, par moments. En juin, il m'a annoncé qu'il comptait passer l'été seul, dans un trou perdu d'Auvergne nommé Vionnes, où il comptait écrire ce grand roman sur la guerre qu'il porte en lui depuis des années. J'ai pas mal renâclé à l'idée de me passer de lui pendant si longtemps, mais il a su se montrer persuasif, me rappelant qu'au printemps prochain, nous serions unis pour la vie. De mon côté, j'ai passé juillet et une partie d'août en Angleterre, à faire des reportages désespérants d'ennui sur « la vie britannique » pleins de détails *so british* à l'usage de lecteurs friands d'exotisme. C'est mieux que les potins, mais c'est encore insuffisant. Les lettres d'Étienne arrivaient régulièrement, mais elles ne contenaient pas grand-chose de plus que des serments d'amour et des nouvelles de son roman (qui avançait bien).

Mi-septembre, Étienne a reçu trois amis à lui pour une quinzaine de jours de détente. Je n'aime pas la chasse et les célibataires bruyants ne sont pas ma tasse de thé, j'ai donc préféré l'attendre à Paris. Il a disparu, avec ses amis, le 25 septembre. La gendarmerie m'en a informé le 27. Si je n'avais pas eu cette fichue série d'articles sur la mode de cet hiver à écrire, j'aurais filé à Vionnes à ce moment-là, mais je ne peux pas me permettre d'ignorer une pige. J'ai rongé mon frein. Dans l'après-midi du jeudi 4 octobre, j'ai reçu un télégramme d'un certain brigadier Simonin, de la gendarmerie de Saint-Flour, qui m'informait qu'Étienne était à l'hôpital de la ville. Piges ou pas, cette fois, j'ai sauté dans le premier train, et pas seule.

Que vais-je faire?

Étienne est ma priorité. Il faut veiller à sa santé, et s'assurer qu'il sera d'aplomb pour le mariage. Une petite voix insistante me souffle aussi que cette affaire peut être un tremplin pour ma carrière, si je parviens à faire mieux que les gendarmes. Je connais aussi assez bien Marcel Signel et René Leclercq, deux autres disparus, et sans être ravagée d'inquiétude comme je l'étais pour Étienne, je serais heureuse de les savoir en bonne santé.

Pourquoi?

J'aime Étienne, c'est aussi simple que ça.

Qui sont mes amis?

Je connais **Jeanne Martignac** depuis des années. C'est elle qui m'a présenté son frère. J'adore Jeanne, elle est comme une sœur pour moi, sauf que par moments, son manque de confiance en elle m'exaspère.

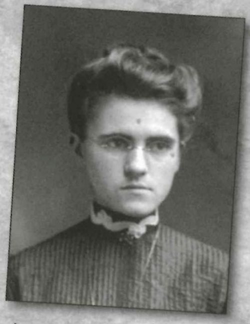
Marc Dubosq tourne autour de Jeanne et la regarde d'un petit air protecteur qui m'énerve beaucoup. Il a flirté avec moi, il y a deux ans, mais c'est un gorille machiste qui ne s'intéresse qu'aux pauvres choses qu'il peut dominer (très gentiment par ailleurs). Ce n'est pas mon cas. Cela dit, il fait un ami acceptable. Peut-être même qu'un jour, il acceptera de me considérer comme une égale. C'est aussi l'ami et l'éditeur d'Étienne.

Hector d'Anderly est mon frère, mais c'est aussi un ami très proche de René Leclercq, l'un des disparus. Il n'a pas hésité une seconde à se joindre à moi pour cette expédition auvergnate. Hector a toujours été un peu bizarre – pacifiste, objecteur de conscience, un peu anarchiste – mais en cas de coup dur, il est là pour ses amis.

J'ai rencontré **Antoine Signel** à plusieurs reprises chez Hector. C'est un vétéran décoré, pas bavard, que la guerre a désaxé. Je m'en méfie un peu. J'ai été surprise de le retrouver sur le quai de la gare. Apparemment, c'est Hector qui lui a proposé de se joindre à nous.

Forces & faiblesses. Je suis *volontaire*, mais j'ai *tendance à me surestimer*.

(Le premier terme en italique est l'image qu'elle projette, consciemment ou non, en temps normal. Le second est le comportement qui fait surface à situation de stress. Ces indications sont volontairement vagues, afin de vous laisser une marge d'interprétation.)



Annette d'Anderly,

APP	13	Prestance	65%
CON	13	Endurance	65%
DEX	14	Agilité	70%
FOR	11	Puissance	55%
TAI	10	Corpulence	50%
ÉDU	15	Connaissance	75%
INT	14	Intuition	70%
POU	14	Volonté	70%

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	70

Compétences : ÉDUx 20 et INT x10 points à répartir, soit 300 + 140 = 440 points. Servez-vous du modèle de base du Journaliste, p. 83 des règles de *L'Appel de Cthulhu*. Par ailleurs, Annette est issue de la bonne société, vous pouvez aussi regarder les compétences du Dilettante, p. 79 des règles, pour ses compétences personnelles.

Armes : Annette a peut-être pris quelques leçons de tir, mais c'est tout.



Hector d'Anderly

APP	11	Prestance	55%
CON	11	Endurance	55%
DEX	14	Agilité	70%
FOR	15	Puissance	75%
TAI	14	Corpulence	70%
ÉDU	16	Connaissance	80%
INT	14	Intuition	70%
POU	14	Volonté	70%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	70

Compétences : ÉDU x20 et INT x10 points à répartir, soit 320 + 140 = 460 points. Hector est un intellectuel, que vous pouvez construire en vous servant des profils Médecin et Homme de foi (pp. 84 et 81 des règles de *L'Appel de Cthulhu*).

Armes : Hector est non-violent par principe, mais cela ne veut pas dire qu'il n'ait jamais eu à se défendre. Vous pouvez tout à fait lui donner des compétences en Bagarre, Corps à corps et autres talents non mortels.

Hector d'Anderly, ami de René Leclercq

Qui suis-je ?

Je m'appelle Hector d'Anderly. J'ai 29 ans, je suis issu d'une famille de la petite noblesse normande. La guerre nous a laissés dans une situation financière précaire – Père et Mère s'en sortent en restant sur leurs propriétés et en vendant des terres. Ma sœur Annette commence une brillante carrière de journaliste. Quant à moi…

J'ai toujours été un original. Enfant, j'avais des élans mystiques. Mes parents s'imaginaient que je deviendrai prêtre. Adolescent, je me suis rendu compte que je n'avais pas la vocation. Je cherchais encore ma voie lorsque la guerre a éclaté. J'ai été mobilisé comme tout le monde, et bien volontiers : quand la patrie est en danger, participer à sa défense est la moindre des choses. Toutefois, je voulais le faire à ma façon. J'ai refusé de porter les armes. Dans le contexte de l'époque, un tel refus, mal présenté, aurait pu me valoir de gros ennuis. Mais j'ai su l'expliquer, et j'ai été versé comme brancardier dans un secteur dangereux. J'ai passé les quatre années suivantes dans les tranchées, secourant les blessés de mon mieux, refusant systématiquement toute promotion ou réaffectation à l'arrière. Je me suis tiré du massacre sans une égratignure, en ayant plus appris sur la médecine d'urgence que la plupart des médecins, et en ayant accompli quelque chose de noble – sauver des vies, alors que tout le monde s'acharnait à les prendre.

Les années d'après-guerre ont été moins satisfaisantes. Tout ce sang versé pour revenir à un monde banal, médiocre et content de lui ? J'ai tenté de faire ma médecine, mais l'arrogance et la bêtise des mandarins m'ont vite découragé. J'ai renoncé, non sans avoir creusé un trou dans les dernières économies de la famille. J'ai l'impression que la France n'a plus rien à m'offrir. Partir aux colonies et y ouvrir des hôpitaux ? Pourquoi pas, mais pour cela, il faut des moyens et des talents d'administrateur… Retrouver Dieu ? Ce serait hypocrite. Lui et moi n'avons plus rien à nous dire depuis des années.

Depuis 1920, je fréquente des groupes d'anciens combattants pacifistes. Ils sont plus nombreux qu'on ne le croit à être sortis écœurés par la tuerie. Certains versent dans l'anarchisme. Je considère que c'est une opinion respectable, mais je ne la partage pas. Il faut un État, une armée… Mon refus de tuer des pauvres gens qui n'ont que le tort d'être nés du mauvais côté d'une frontière est entièrement personnel. Je ne veux pas savoir ce que le meurtre ferait de moi. Dieu merci, je ne me suis jamais retrouvé en situation de devoir tuer ou être tué. Je redoute ce choix.

Ma sœur s'est fiancée avec un jeune écrivain intensément conventionnel nommé Étienne Martignac. Je n'ai aucun atome crochu avec ce garçon, mais tant qu'il rend ma sœur heureuse, tout ira bien… sauf qu'ils ne sont pas encore mariés et déjà en crise. Martignac était parti en Auvergne pour écrire, puis pour chasser avec des amis. Ils ont disparu fin septembre. Étienne a été retrouvé avant-hier, le 4 octobre. Ma sœur, aux cent coups, m'a demandé de l'accompagner en Auvergne.

Cela reporte d'autant des décisions sur mon avenir. De plus, l'un des amis de Martignac, toujours porté disparu, est Marcel Signel, le frère de mon vieil ami Antoine. J'ai proposé à ce dernier de se joindre à nous.

Que vais-je faire ?

Soutenir ma sœur de mes conseils et aider Antoine à retrouver son frère.

Pourquoi ?

Même quand il ne nous reste plus rien d'autre, les liens du sang et de l'amitié comptent encore.

Qui sont mes amis ?

Jeanne Martignac, la sœur d'Étienne, est plus une compagne de voyage qu'une amie. Je l'ai croisée une ou deux fois, sans plus.

Marc Duboscq est le fiancé de Jeanne. Je le connais un peu : il a flirté avec ma sœur il y a deux ans. Il est positif, efficace, borné et dénué d'imagination. Il ira loin dans la vie.

Annette d'Anderly est ma sœur. Je ne suis pas sûr que son mariage avec Étienne lui apporte le bonheur, mais si c'est ce qu'elle veut… Pour l'instant, elle a besoin de moi. Personne n'a plus eu besoin de moi depuis novembre 1918. C'est agréable.

Antoine Signel est un héros, un vrai, multidécoré. C'est aussi un prospectus vivant sur les méfaits de la guerre. Je suis son ami, et je me demande avec un peu d'inquiétude quels dégâts la disparition de son frère vont faire sur un esprit déjà ébranlé.

Forces & faiblesses. Je suis *idéaliste*, mais *irréaliste*.

(Le premier terme en italique est l'image qu'il projette, consciemment ou non, en temps normal. Le second est le comportement qui fait surface à situation de stress. Ces indications sont volontairement vagues, afin de vous laisser une marge d'interprétation.)

Antoine Signel, frère de Marcel

Qui suis-je ?

Je m'appelle Antoine Signel. J'ai 30 ans. Je me destinais à l'enseignement, lorsque la guerre m'a arraché à mes études. J'étais un tout jeune lieutenant en 1914. Quand ça s'est terminé, j'étais toujours lieutenant… par choix. Monter en grade m'aurait éloigné des hommes. Et puis, avec les galons vient une dose de politique. Ce n'est pas mon domaine. J'ai refusé les promotions, et les huiles ont eu l'intelligence de me laisser faire mon boulot sur le terrain. Je suis sorti de la guerre avec la Légion d'Honneur, la Médaille Militaire, plusieurs citations… ainsi que six blessures. Pour ne parler que de celles qui se voient, un shrapnel m'a arraché un bout de poumon du côté de Verdun, et j'ai laissé un morceau de genou je ne sais même plus où. Je suis moins endurant et moins rapide qu'à l'époque, mais j'essaye quand même de garder la forme. On ne sait jamais. Les Allemands n'ont pas été entièrement calmés. Ils ont gagné la première manche en 1870, on a eu notre revanche en 18, mais ce serait bien leur genre de vouloir faire la belle un de ces quatre.

Si on peut ne pas en arriver là, ça serait mieux. Je crois au désarmement, je crois à la paix. Je milite dans les sections les plus radicalement pacifistes du mouvement des anciens combattants, et je suis sincère. C'est juste que… la paix, c'est bien, mais ça se construit. Il faudra du temps, et on risque toujours d'échouer. S'il faut remettre ça, je le ferai. Pas par plaisir, surtout pas, mais parce que… eh bien, parce qu'il le faudra.

Je n'ai pas réussi à reprendre mes études. Ces dernières années, j'ai vivoté. Je fais des travaux de secrétariat pour l'Union Pacifiste, je signe des articles dans leur journal. J'ai des bons moments… et aussi des mauvais où je fais de sales cauchemars. En général, je me retrouve à moitié enfoui dans un trou d'obus, les rats arrivent et… bah, vous ne voulez pas connaître la suite. Quand je regarde tout ça objectivement, je crois que je ne suis plus bon à grand-chose.

Heureusement, il y a mon frère, Marcel. Il s'est bien battu, lui aussi, et surtout, il a réussi à recommencer à vivre après. Il s'est découvert un talent pour les chiffres, et s'est fait agent de change. Il m'a prêté de petites sommes à plusieurs reprises. Je lui ai toujours tout remboursé en temps et heure.

Marcel a un ami proche, un écrivain nommé Étienne Martignac. Je ne connais pas ce type, mais il a invité mon frère à une partie de chasse, le mois dernier. Marcel devait rester chez lui, dans un bled auvergnat du nom de Vionnes, dans la deuxième quinzaine de septembre. Au lieu de ça, il a disparu. Ils étaient quatre, et ils ont tous disparu. Qu'est-ce qui s'est passé ? Le 4 octobre, on a appris que Martignac avait été retrouvé. Il est à l'hôpital. Hector d'Anderly, un chic type, m'a proposé de descendre en Auvergne avec lui pour voir ce qui s'est passé. Rien ne me retient à Paris…

Que vais-je faire ?

Retrouver Marcel et, si possible, les autres. Je ne suis pas idiot : dix jours perdus dans la montagne, c'est qu'il leur est arrivé quelque chose de grave. Mais si ce Martignac a pu en revenir vivant, pourquoi pas mon frère ?

Pourquoi ?

On n'abandonne personne sous le feu, et surtout pas son frère.

Qui sont mes amis ?

Je me suis retrouvé à partager un compartiment avec **Jeanne Martignac**, la sœur de l'écrivain. Elle a l'air d'une petite chose un peu fragile, elle aura sûrement besoin d'un coup de pouce.

Elle semble compter sur **Marc Duboscq** pour l'épauler. Je ne le sens pas trop, ce type. Sûr de lui, protecteur, mais je ne crois pas qu'il soit solide. J'en ai vu, des officiers qui s'effondraient au premier tir de barrage, et c'est à eux qu'il me fait penser.

Annette d'Anderly est la sœur d'Hector et la fiancée de Martignac. Elle a l'air d'une chouette fille qui sait ce qu'il veut. Il fut un temps où j'aurais pu tomber amoureux d'une fille comme ça. Aujourd'hui… bah, je n'ai plus rien à offrir à personne.

Hector d'Anderly est un ami, un type avec des principes, qui n'a pas fait de compromis, qui s'est battu à sa manière pendant la guerre. Ce n'était pas la plus facile. C'est un idéaliste, et il a besoin que quelqu'un veille sur lui.

Forces & faiblesses. Je suis *courageux*, mais *brisé*.

(Le premier terme en italique est l'image qu'il projette, consciemment ou non, en temps normal. Le second est le comportement qui fait surface à situation de stress. Ces indications sont volontairement vagues, afin de vous laisser une marge d'interprétation.)



Antoine Signel

APP	12	Prestance	60%
CON	14	Endurance	70%
DEX	12	Agilité	60%
FOR	14	Puissance	70%
TAI	12	Corpulence	60%
ÉDU	13	Connaissance	65%
INT	14	Intuition	70%
POU	13	Volonté	65%

Valeurs dérivées

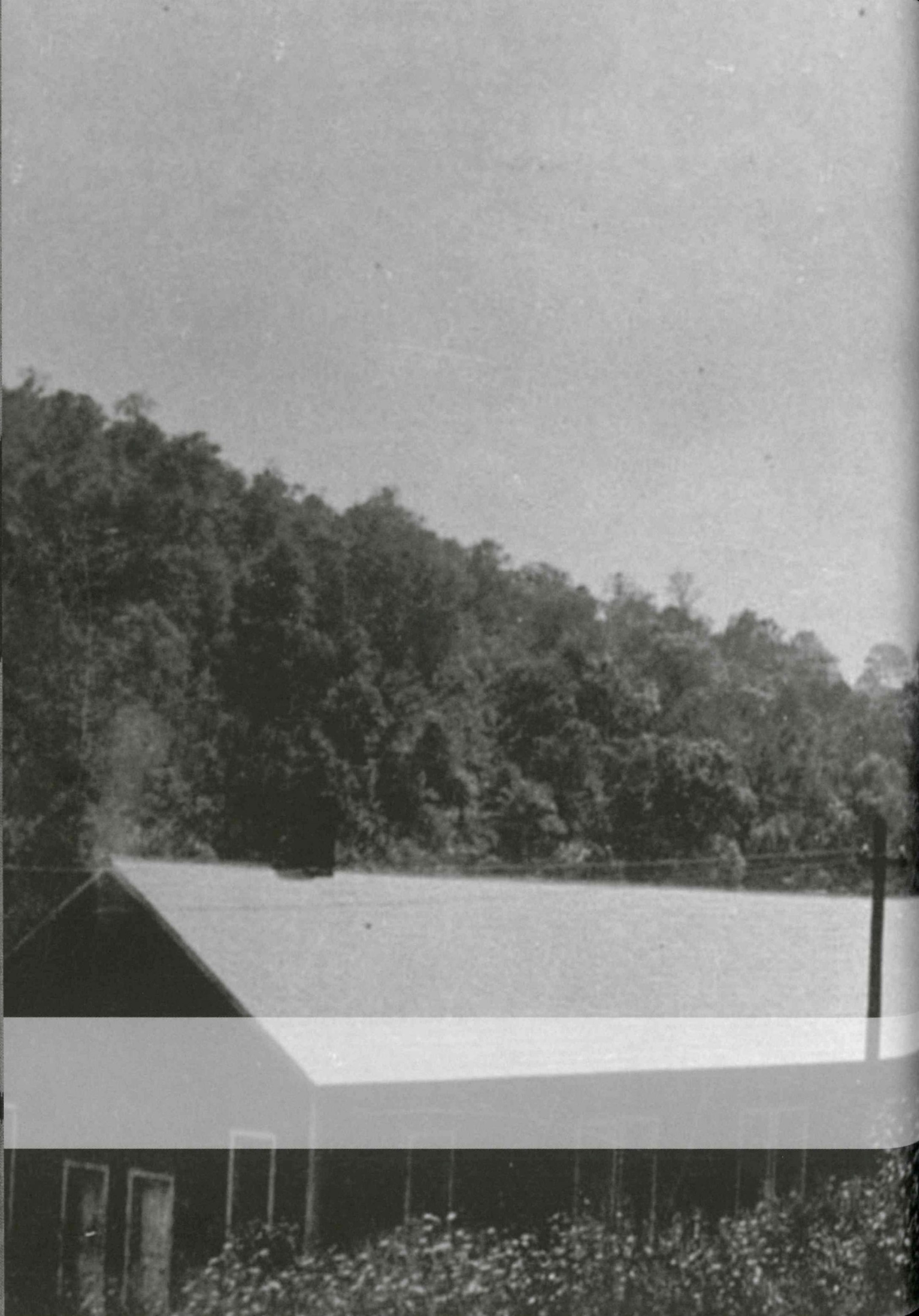
Impact +2

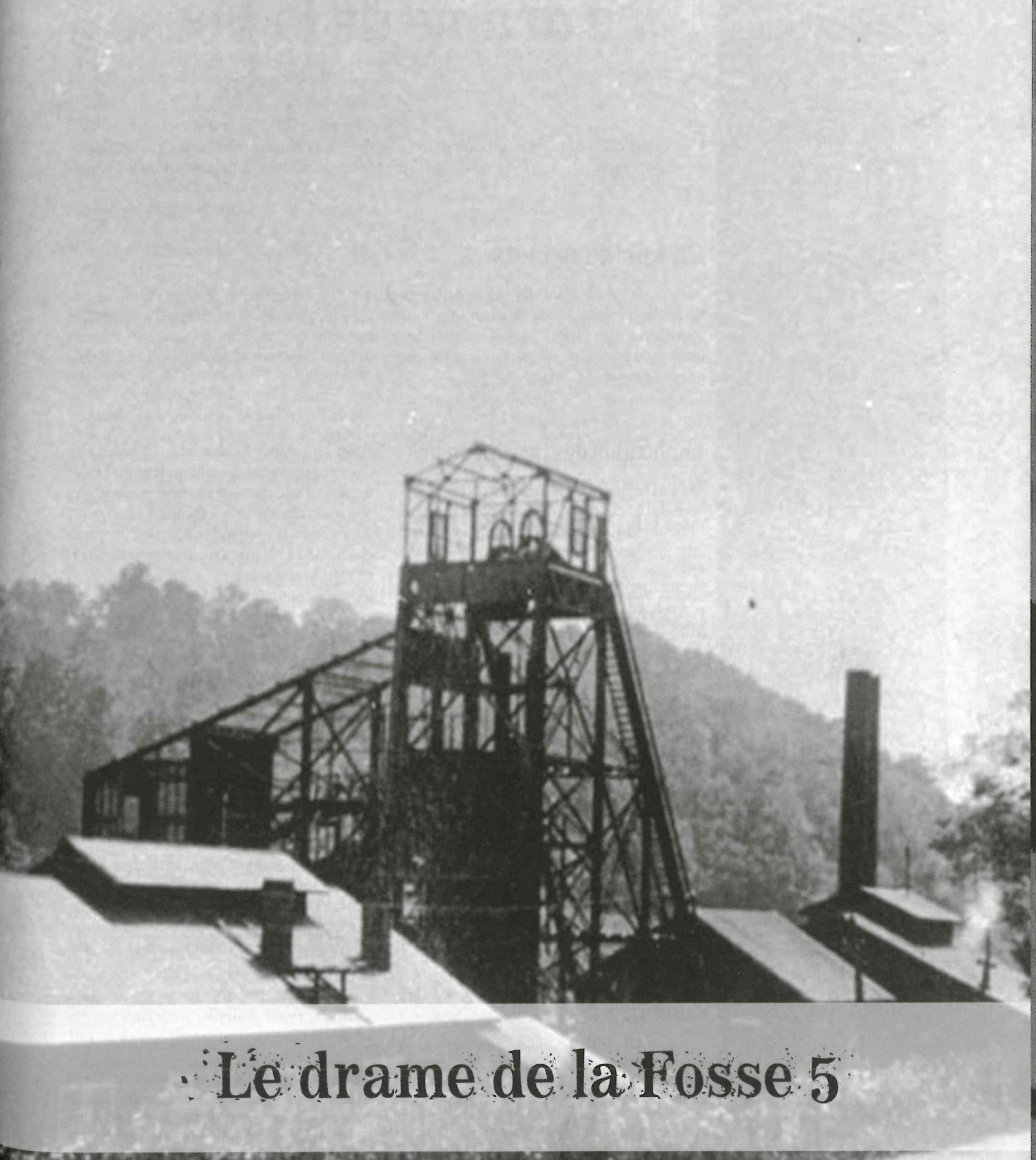
Points de Vie 13

Santé Mentale 50 (elle devrait être de 65, mais les traumatismes de la guerre l'ont diminuée)

Compétences : ÉDU x20 + INT x10 points à répartir, soit 260 + 140 = 400 points. Inspirez-vous des profils Militaire et Baroudeur, p. 85 et 77 des règles de *L'Appel de Cthulhu*

Armes : Antoine est le seul membre du groupe à avoir reçu un véritable entraînement au combat, tant au corps à corps qu'aux armes à feu. Il n'a pas conservé de « souvenirs de guerre », mais si besoin est, il a prévu de faire une visite à l'armurier de Saint-Flour.





Le drame de la Fosse 5

Le drame de la Fosse 5

Un double scénario pour *L'Appel de Cthulhu*

Une catastrophe minière se produit dans le Nord. Les joueurs incarnent à la fois le groupe de secours et les mineurs piégés dans les profondeurs. Est-il besoin de préciser qu'ils ne sont pas seuls dans la mine ?

À l'affiche

La Chose

Un Grand Ancien inconnu, fraîchement éveillé et affamé. Il lui faudra de longues années pour prendre ses marques et devenir le genre de menace insidieuse que l'on associe aux entités majeures du Mythe de Cthulhu. À plus court terme, il est dangereux pour les personnages-joueurs…

François Dollon

Patron de la Compagnie des mines de Jillers, il descend dans la fosse pour aider au sauvetage de ses ouvriers. Sans le savoir, il a été remarqué par la Chose, qui compte en faire son prêtre. L'empêcher de basculer dans le mauvais camp est le principal enjeu du premier scénario.

En quelques mots…

À force de creuser dans des veines de charbon dont l'âge se chiffre en dizaines de milliers de siècles, il est inévitable que tôt ou tard, les humains fassent de mauvaises rencontres. La découverte accidentelle d'un Grand Ancien endormi depuis trois cents millions d'années ravage les derniers niveaux de la mine de Jillers, dans le département du Nord. Aux investigateurs de veiller à ce qu'il ne remonte pas à la surface.

Implication des investigateurs

- Si vous utilisez les pré-tirés, les deux groupes ont de bonnes raisons d'être mêlés à l'histoire. Elle explose littéralement à la figure de l'un des groupes, et l'autre descend pour le sauver.
- Si vous ne vous servez pas des pré-tirés, l'exercice est plus compliqué.

Pour le groupe de la surface, gardez le concept d'une « opération de secours » et transformez-le. Telle qu'elle est construite, l'équipe se compose d'un ingénieur et de quatre mineurs. Vous pouvez tout à fait y rajouter des personnages. Un médecin serait le bienvenu. Un journaliste, pourvu qu'il soit prêt à se salir les mains au lieu de rester en retrait, pourrait avoir l'aval de M. Dollon. Ce dernier a peut-être des amis qui séjournaient chez lui pour Noël, et qui pourraient se porter volontaires… Dollon prend tout le monde, à partir du moment où ils lui paraissent pouvoir être utiles. Par ailleurs, un journaliste risque-tout qui s'infiltre dans la mine sans autorisation par un autre puits d'aérage, et qui tombe sur le reste des secours vers le milieu de l'histoire, est un classique du genre.

Pour le groupe 2, c'est plus difficile. Peu d'investigateurs ont des raisons de se trouver au fin fond d'une mine de charbon. Trouver une raison occulte de les y expédier peut devenir un exercice intéressant. Et si une mention obscure dans un grimoire, accompagnée d'un étrange symbole, les conduisait à Jillers ? Et si l'émergence imminente de ce Grand Ancien avait attiré l'attention d'un culte dont les investigateurs s'occupent par ailleurs ?

Enjeux & Récompenses

- La **survie** est une question qui se pose pour le groupe du premier scénario, pas pour celui du second.
- Le deuxième groupe a plutôt intérêt à **comprendre son sort**, à se servir de cette connaissance pour retourner la situation, puis à accepter qu'il n'y a pas de retour possible.
- Sur un mode plus intimiste, **sauver l'âme de Dollon** et des mineurs survivants du 20e niveau est l'enjeu central du premier scénario.
- **Vaincre un Grand Ancien** est une belle plume au chapeau de tous les investigateurs.

Ambiance

Pourquoi n'y aurait-il que les archéologues pour déterrer des saletés pré-humaines ? L'idée de ce scénario est de faire surgir le Mythe dans un endroit tout à fait banal, où on ne l'attend pas, où personne n'est préparé à ses effets, et où les « investigateurs » n'ont pas le temps ou la possibilité de s'y préparer… ni grand-chose sur quoi enquêter, d'ailleurs.

Le premier scénario est un film catastrophe, avec une expédition de secours qui progresse dans un décor ravagé. Revoyez quelques classiques du genre comme La Tour infernale ou *L'Aventure du Poséidon*. Les personnages sont censés être des professionnels bien équipés et dotés d'une mission claire… Et bien entendu, ni leur matériel ni leur entraînement ne correspondent à ce qui les attend au fond. Les éléments surnaturels se superposent à cette thématique sans l'annuler complètement.

La problématique du film catastrophe reste valable pour le deuxième scénario, mais c'est surtout une histoire de survie, pleine de petites victoires chèrement acquises et d'événements « à hauteur d'homme ». Conseillez aux joueurs de surjouer leurs personnages, rappelez-leur sans cesse qu'ils sont enterrés vivants et encouragez-les à aller au conflit… tant que les engueulades restent entre personnages. Si vous sentez que les joueurs montent en pression, quelque chose est en train de mal tourner. Une pause sera la bienvenue. Lorsque vous reprendrez l'action, faites intervenir le surnaturel pour mettre tout le monde d'accord…

FICHE TECHNIQUE

Investigation	●○○○○
Action	●●●○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●●○
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Eprouvé
Durée estimée	x6
Nombre de joueurs (pré-tirés)	Prétirés
Époque	1927



Mise en place

Introduction des investigateurs

Mine de charbon de Jilliers, département du Nord, vendredi 23 décembre 1927. À 18 h 03, une terrible explosion retentit dans la fosse n°5. Les mineurs qui parviennent à regagner la surface parlent d'un violent coup de grisou dans les niveaux inférieurs. Un premier bilan fait état d'une soixantaine d'hommes piégés au fond de la fosse. Les secours sont à pied d'œuvre une heure plus tard. Parviendront-ils à dégager des survivants ?

Information pour le Gardien

Il y a trois cents millions d'années, ce coin du nord de la France était une immense forêt marécageuse au bord d'une mer tropicale peu profonde, quelque part du côté de l'équateur. Créatures du Mythe mises à part, il n'y avait pas grand-chose pour troubler le calme : des insectes, des amphibiens et quelques reptiles, mais pas encore de dinosaures.

Un jour, la Chose s'abattit sur la région, incendiant la forêt et exterminant toute vie dans un rayon de vingt kilomètres. Qu'était-ce ? Les horreurs du Mythe ne sont pas faciles à cataloguer, mais la Chose se range clairement dans la catégorie des Grands Anciens. Sa chute l'avait-elle blessée ? Était-elle en hibernation ? Quoi qu'il en soit, la terre, puis les eaux, la recouvrirent. Quelques instants plus tard, à son échelle temporelle, elle était enfouie sous plusieurs mètres de roche, au milieu d'une veine de charbon, impuissante et oubliée de tous.

Les millénaires passent comme des heures, les continents dérivent, les hommes apparaissent… et à un moment donné, ils se prennent de passion pour le charbon, au point de creuser très profondément pour en récupérer.

La Compagnie des Mines de Jillers existe depuis 1843. Elle a toujours appartenu à la famille Dollon. Quatre générations de Dollon se sont succédé à sa tête. Tous ont été des directeurs paternalistes et prudents. Ils ont soigneusement évité de faire appel à des capitaux extérieurs, ont su investir pour se moderniser et sont parvenus à s'entendre avec leurs ouvriers plutôt que d'entrer en conflit avec eux… Bref, l'affaire tourne tout à fait normalement depuis plus de quatre-vingts ans. L'actuel patron, François Dollon, en a pris les rênes en 1912. Il est dans le droit fil de ses prédécesseurs, à un détail près : lors de ses études à Paris, il a fréquenté des occultistes et a lu quelques livres dangereux. Il n'a pas poursuivi dans cette voie, mais il est resté réceptif aux influences de l'Extérieur. Et un jour, alors qu'il descendait inspecter la fosse n°5, la Chose l'a senti.

François Dollon n'est pas devenu un sectateur. Il n'a même pas souffert de cauchemars. Il a juste porté un peu plus d'intérêt à la fosse n°5 de sa mine qu'aux quatre autres. La Chose se le réservait pour plus tard. Pour aujourd'hui.

À 17 h 59, le 23 décembre, l'un des ouvriers travaillant à proximité du puits principal a dégagé « une sorte d'œuf ». Il l'a signalé à son contremaître, l'a posé à l'écart et s'est remis au travail.

À 18 h 02, l'œuf a éclos.

À 18 h 03, le puits principal de la fosse n°5 a cessé d'exister dans notre dimension. Presque tous les mineurs qui se trouvaient aux deux derniers niveaux sont morts, absorbés par la Chose. Le groupe de mineurs incarné par les investigateurs dans le scénario 2 fait partie des victimes. Oui, ils sont déjà morts. Ils n'en ont pas encore conscience. La Chose laisse à leurs âmes une certaine autonomie. Elle n'a aucune idée de ce que sont les humains, de leur nombre, de leur civilisation, de leurs réflexes… Bref, elle veut les étudier. Elle estime (à tort) qu'il sera toujours temps de les réabsorber par la suite.

En parallèle, à la surface, les secours s'organisent. L'autre groupe d'investigateurs se prépare à descendre dans la fosse n°5 à la recherche de survivants. Dollon se joint à eux. Convaincu que c'est son devoir, il ne réalise pas que ce choix n'est pas complètement le sien. La Chose le veut pour en faire son premier prêtre.

Contexte historique

Les charbonnages sont l'une des grandes fiertés de la France des années vingt. L'industrie minière emploie des centaines de milliers de personnes, qui extraient près de 29 millions de tonnes de charbon par an. Pendant la guerre, les mines situées à l'est d'une ligne Arras-Béthune ont été occupées par les Allemands, puis dynamitées par ces derniers fin 1918, lorsqu'ils ont évacué la région. Très ralentie en 1919, l'activité a vite retrouvé, puis dépassé, les niveaux d'avant-guerre.

Le seul département du Nord, cadre de ce scénario, est parcouru par près de 100 000 km de galeries, soit plus de 800 puits partagés entre une trentaine de sociétés privées. D'autres bassins houillers existent, en Lorraine, sur la Loire, dans le Massif Central, mais c'est dans le Nord que bat le cœur de la culture minière. En plus des Français, les charbonnages emploient beaucoup d'étrangers, immigrés venus de Pologne et d'Italie, voire de l'empire colonial. Leur vie est dure et dangereuse, mais les conditions de sécurité ne cessent de s'améliorer, au prix

Variations

• Et si… je n'ai pas envie de jouer en France ?

La même histoire peut se produire dans n'importe quel bassin houiller, au Royaume-Uni, en Belgique, en Allemagne, en Pologne, en Pennsylvanie, dans les Appalaches… Un petit travail d'ajustement vous attend sur le background des personnages-joueurs, mais la situation de départ peut être reprise telle quelle.

• Et si… je n'ai pas envie de jouer dans les années vingt ?

Le charbon du Nord de la France a été exploité de 1820 à 1990. Si les années vingt ne vous conviennent pas, cela vous laisse une fourchette temporelle assez large. Si vous transposez ce scénario dans un passé plus lointain, les plus gros changements sont technologiques. Avant 1870, la poudre noire est plus employée que la dynamite. Téléphone, ascenseurs et électricité font leur apparition au début du XX[e] siècle, etc.

Si vous préférez vous rapprocher du présent, sachez que les mines du Nord-Pas-de-Calais sont fermées depuis 1990. Les derniers sites lorrains ont fermé en 2004. Situer ce scénario en France de nos jours paraît donc difficile. En ce début de XXI[e] siècle, les catastrophes minières se produisent plutôt dans des pays comme la Russie, la Chine ou le Chili. Rien ne vous empêche d'y transposer cette histoire.

Si vous souhaitez rester en France à l'époque moderne, vous allez devoir être créatif. Cependant, il ne se passe pas une année que des spéléologues se retrouvent coincés au fond d'un gouffre, avec une nuée de gendarmes et de spécialistes s'affairant à les récupérer. Cette solution exige de changer l'habillage du scénario et de réécrire les pré-tirés, mais ses ressorts fonctionneront pratiquement à l'identique.

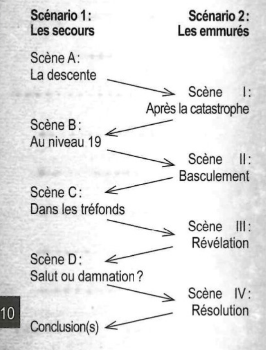
• Et si… mes joueurs n'ont pas envie de jouer des mineurs ?

Vous pouvez utiliser la solution des *spéléologues*, évoquée plus haut. L'exploration souterraine est inconnue au XIX[e] siècle. Elle amorce un timide développement dans les années vingt. Notez qu'avant les années 1980, les secours seront moins prompts à intervenir pour une demi-douzaine d'excentriques coincés dans une caverne que pour des mineurs.

Une autre possibilité, un peu plus tordue, est celle des *cataphiles*. Les catacombes de Paris ne sont pas bien profondes, mais sont très visitées depuis un siècle. À la Belle Époque, on y donnait des concerts. De nos jours, on y organise des raves parties ou des défilés de mode… et des centaines d'étudiants y descendent clandestinement chaque année. Dans cette configuration, la catastrophe est moins spectaculaire, mais elle engloutit quelques maisons dans une rue de Montmartre. Les secours sont mobilisés un peu plus tard, lorsqu'un ami inquiet prévient la police que « mes potes devaient descendre cette nuit, et ils ne sont pas revenus ! ».

Les deux scénarios d'un coup d'œil

L'enchaînement indiqué correspond à l'option « Un groupe, un moment » de l'encadré *La structure*, ci-contre. Si vous choisissez une autre solution, rien ne vous empêche de vous concentrer sur la 1re ou la 2e colonne.



de luttes sociales parfois violentes. Les dernières grandes grèves remontent à février et mars 1920. Elles se sont soldées par un échec que beaucoup de mineurs ont encore sur le cœur.

Les progrès techniques limitent peu à peu la mortalité. La grande catastrophe de Courrières, en 1906, a fait plus de 1000 morts. C'était il y a à peine plus de vingt ans… La plus grave catastrophe d'après-guerre a eu lieu à Escaudin, le 19 janvier 1920. La chute d'une cage d'ascenseur y a tué 17 mineurs. Dans ces conditions, les soixante disparus de la catastrophe de Jillers sont un événement national.

Contexte local

Jillers est une petite cité ouvrière imaginaire, située un peu à l'ouest de Béthune. Elle compte environ 3500 habitants. À part une église médiévale et des Halles Renaissance, tout y est construit pour la mine. Au nord de la ville, d'énormes terrils dominent le paysage. Entre eux s'ouvrent les cinq fosses de la Compagnie des mines de Jillers. Même dans le centre du bourg, tout est couvert d'une fine poussière noire.

Propriété de la famille Dollon depuis près d'un siècle, la Compagnie est pratiquement le seul employeur de Jillers. Les mineurs vivent dans des maisonnettes en briques au confort relatif près des fosses, les employés de bureau dans des maisons un peu moins spartiates, les ingénieurs et les cadres ont de vraies villas un peu à l'écart. Quant à la famille Dollon, elle possède un joli château XIXe, à trois kilomètres au sud du centre-ville.

Les magasins de Jillers appartiennent à la compagnie, tout comme le dispensaire et la maison des vieux travailleurs. La bibliothèque municipale Paul-Dollon commémore le grand-père de l'actuel patron, et l'on n'y trouve que des livres approuvés par la compagnie. Le maire, M. Rabastens, est à la fois un cadre supérieur à la retraite et un ami proche de M. Dollon. Le curé et l'instituteur sont tous les deux indépendants, mais ils savent qu'ils ne feraient pas long feu s'ils se mettaient M. Dollon à dos. Pour quoi faire, d'ailleurs ? Il les ménage. Et puis, au bout du compte, les mineurs sont correctement traités par une direction plutôt paternaliste. Même si la CGT est présente, elle n'est pas en position de force, ce qui ne l'empêche pas d'arracher de petites concessions de temps en temps. Les « bons éléments » restent à Jillers du berceau à la tombe. Les très bons ont l'occasion de faire des études financées par la famille Dollon, qui leur permettent de devenir ingénieurs dans l'entreprise. Dans l'ensemble, la communauté est soudée et respecte la direction.

Notes de mise en scène 1 : la structure

Ce scénario est un animal à deux têtes. Vous avez de multiples moyens de le faire jouer.

Première possibilité, vous pouvez **n'utiliser qu'un seul des deux scénarios**. Les deux histoires fonctionnent indépendamment l'une de l'autre. Celle dont vous ne vous servez pas, qu'il s'agisse du groupe de secours ou des mineurs piégés, passe tout simplement à la trappe. Vous aurez peut-être besoin de retoucher la scène finale ou d'injecter des informations de l'un des scénarios dans l'autre, mais ce n'est pas un gros travail.

Deuxième possibilité, plus délicate à mettre en place, vous **utilisez les deux scénarios**. Dans ce cas, plusieurs solutions de mise en scène s'offrent à vous.

1 Un **groupe, un moment**. Démarrez avec la scène A du premier scénario, puis faites jouer la scène I du second, puis la scène B du premier, la scène II du second, etc. Ce fonctionnement, un peu acrobatique, est celui du *Raid sur Innsmouth*, un gros scénario publié dans *Les Terres de Lovecraft : Innsmouth*. Essayez d'en venir à bout d'une seule traite. Une bonne après-midi de jeu devrait suffire. Lorsque vous attribuerez les personnages pré-tirés, arrangez-vous pour ne pas donner deux fois des caractères semblables au même joueur. Les « patrons », Stocquard et Gaston Rumiwski, devraient aller à deux joueurs différents. Pour le reste, à vous de voir si vous souhaitez ou non casser les familles. Dans ce cas, attribuez le père et le fils Carrera à deux joueurs différents (et même chose pour les Lefèvre).

2 Un groupe, deux moments. Dans ce cas, commencez par l'un des deux scénarios, faites-le jouer en une séance et levez le camp à un moment « à suspense » (logiquement, la fin de la scène C ou de la scène III). Au début de la séance suivante, attaquez l'autre scénario. Lorsque vous arriverez au bout, il est temps de passer aux scènes finales. Idéalement, vous devriez faire jouer dans l'ordre la scène D puis la scène IV, mais cela n'a rien d'obligatoire, vous pouvez tout à fait inverser.

3 Deux groupes, un moment. Ce cas de figure exige qu'un autre Gardien des arcanes se charge de l'un des groupes. À une époque de communication longue distance instantanée, l'obligation d'avoir un lieu unique pour une douzaine de personnes n'est plus un véritable obstacle. Normalement, la plus grosse difficulté de ce genre d'exercice est de rester raccord avec la progression de l'autre Gardien. Or, ici, ce n'est même pas nécessaire. Les deux groupes vivent deux scénarios bien différents et même si tout se passe au mieux, ils n'auront qu'un créneau très étroit en fin de scénario pour communiquer. Cela ne doit pas empêcher les joueurs d'être convaincus qu'ils vont se retrouver beaucoup plus tôt. Discuter avec votre homologue entretient l'illusion. Faites des pauses de cinq minutes toutes les heures pour faire le point (en direct, par téléphone, par Skype, par messagerie instantanée… ce qui vous arrange).

4 Deux groupes, deux moments. Si vous faites partie de ces meneurs de jeu veinards qui ont la chance d'avoir de nombreux joueurs dans votre entourage, mais que vous n'avez pas d'autre Gardien sous la main, rien ne vous empêche d'adapter la solution n°2 à deux groupes de joueurs différents. Dans ce cas, faites jouer le premier scénario jusqu'à la fin de la scène C. Puis, au cours d'une autre séance, faites jouer le 2e jusqu'à la fin de la scène III. Enfin, réunissez tout le monde pour la résolution des deux scénarios, quitte à réquisitionner les joueurs de l'un comme PNJ sur l'autre. Casse-tête de mise en scène en perspective, mais si cela fonctionne, cela peut être très gratifiant.

Notes de mise en scène 2 : la mortalité

Lorsque ce scénario commence, les investigateurs du groupe 2, celui qui est bloqué au fond de la fosse, sont déjà morts. Pour être précis, leurs âmes sont en train de se faire digérer par un Grand Ancien. L'objectif de ce scénario n'est pas qu'ils sauvent leur peau, il est trop tard pour cela. L'idée est de leur faire prendre conscience de l'horreur de leur véritable situation, puis de les amener à mourir pour de bon, si possible en s'étant vengés de leur meurtrier. Cette révélation ne sera pas forcément du goût de tous les joueurs. Entre nous, c'est essentiellement pour cela qu'il y a un groupe 1. Son existence permet d'assurer une « fin heureuse » au moins à une partie des protagonistes. Les sauveteurs auront leurs propres défis à relever et, bien sûr, « heureuse » est un terme relatif, mais ils ne peuvent pas s'en sortir plus mal que les personnages du groupe 2.

Avant de vous lancer dans ce scénario, demandez-vous s'il y a un risque que les joueurs se mutinent lorsqu'ils découvriront la vérité sur le sort du groupe 2. Paradoxalement, mieux le scénario aura fonctionné et plus les joueurs se seront attachés à leur personnage, plus le risque sera élevé. Quelques phrases bien placées suffiront sans doute à désamorcer la crise si elle se produit, mais surtout, réfléchissez-y à l'avance !

Notes de mise en scène 3 : en jeu

Quelques techniques empruntées à l'arsenal du grandeur-nature peuvent vous aider à mettre ce scénario en scène.

Pour le **premier scénario**, commencez en pleine lumière. Si vous avez des chants de Noël d'époque dans vos archives sonores, servez-vous en : la catastrophe frappe le 23 décembre. Au fur et à mesure que les investigateurs se rapprochent du fond de la fosse n°5, créez l'obscurité, jusqu'à ce qu'ils soient dans les ténèbres, avec juste une ou deux torches électriques pour éclairer la table.

Le meilleur lieu pour jouer le **second scénario** est une cave, ou à défaut une pièce aux rideaux tirés. Limitez la lumière au strict minimum, disons une ou deux bougies, et essayez de créer un sentiment de claustrophobie chez les joueurs. Il suffit de les forcer à se serrer autour d'une table trop petite. Montez le chauffage dans un premier temps, puis baissez-le au fur et à mesure qu'ils se rapprochent de la Chose. Au moment psychologique, soufflez les bougies et allumez des cyalumes blancs (ou mieux, des lampes à lumière noire, si vous êtes un peu équipé).

Pour les deux scénarios, oubliez les pizzas et le Pschitt orange. Servez plutôt de bons gros casse-dalle de mineurs. Que diriez-vous de copieux sandwiches au saucisson ou au pâté, taillés dans des boules de pain et arrosés d'eau claire ? À partir du moment où le surnaturel intervient, un léger fond sonore serait de bon aloi. Une tactique simple pour « typer » les aventures est de choisir deux albums, un par scénario, et d'alterner d'une scène à l'autre. Une possibilité serait une BO de film d'action/horreur classique pour le premier scénario, et quelque chose d'un peu plus introspectif pour le deuxième.

Notes de mise en scène 4 : liberté surveillée ?

Dernière question, comment cacher que ce scénario est plus dirigiste que la moyenne et rendre de l'initiative (mais pas l'initiative) aux joueurs ?

- **Ce sont « vos » décisions**. Tout l'art d'un bon meneur de jeu est de forcer la main des joueurs sans qu'ils s'en aperçoivent. Donnez-leur des choix… en les biaisant légèrement. Présentez-les de manière à ce que le background de leur personnage leur souffle la réponse que vous voulez entendre. S'ils prennent une décision qui ne vous arrange pas, résumez-la de manière à ce qu'ils se rendent compte qu'elle est absurde (« donc, vous avez décidé de dynamiter les accès du 20e niveau sans vous assurer qu'il y avait des survivants à l'intérieur ? Vous avez conscience que vous les condamnez à mort ? »).
- **Descendre la narration d'un cran**. Il y a souvent une part d'abstraction et de « ça, on le survole pour aller plus vite » dans la manière de faire jouer de beaucoup de Gardiens des arcanes. Si vous redescendez à un niveau beaucoup plus concret et terre à terre, tout le monde se retrouve obligé d'apporter sa pierre à l'édifice. Comparez « après une heure d'efforts, vous franchissez la crevasse » à « bon, alors comment comptez-vous franchir la crevasse ? » suivi d'un quart d'heure de discussion.
- **Beaucoup de jeu théâtral**. Plus vous rendrez les PNJ vivants, plus les joueurs seront occupés à interagir avec eux, et moins ils auront le temps ou l'envie de râler parce que « c'est dirigiste ». Même chose entre eux, d'ailleurs. Leurs backgrounds doivent beaucoup aux techniques d'écriture des personnages de *murder-parties*. Ils devraient être suffisants pour les « porter » pendant quelques heures.
- **L'improvisation vous libérera**. Les personnages sont enfermés, pas vous. Tel quel, ce scénario est très « scripté », mais rien ne vous empêche de vous éloigner des scènes telles qu'elles sont écrites. Ajoutez ou transformez des PNJ. Créez des galeries supplémentaires et laissez-les les explorer. Donnez-leur du matériel utile. Modifiez les interventions du monstre. Quelques *options* sont présentées au fil du texte. Rien ne vous interdit d'en ajouter.



Paul Stocquard, l'ingénieur

APP	12	Prestance	60%
CON	12	Endurance	60%
DEX	10	Agilité	50%
FOR	10	Puissance	50%
TAI	14	Corpulence	70%
ÉDU	15	Connaissance	75%
INT	14	Intuition	70%
POU	14	Volonté	70%

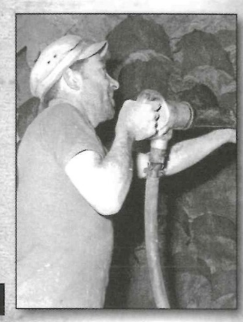
Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	70
Aplomb	0

Compétences : ÉDU x20 et INT x10 points à répartir, soit 300 + 140 = 440 points. Stocquard est un ingénieur. Servez-vous des compétences de l'Universitaire, dans le livre des règles de *L'Appel de Cthulhu*, en y rajoutant quelques compétences orientées « terrain ». Il s'y connaît particulièrement bien en Géologie et Minéralogie (Sciences de la terre). Il a aussi étudié les Mathématiques (Sciences formelles).

Armes : Mobilisé pendant la guerre, Stocquard a été versé dans le génie et n'a jamais tiré un coup de feu. Il n'emporte pas d'armes pour cette expédition de secours. Pour quoi faire ?





Pierre Lefèvre

APP	10	Prestance	50%
CON	15	Endurance	75%
DEX	12	Agilité	60%
FOR	15	Puissance	75%
TAI	15	Corpulence	75%
ÉDU	9	Connaissance	45%

Scénario 1 : Les secours

Le groupe

Paul Stocquard, l'ingénieur

Au physique : 47 ans, grand, maigre, porte des lunettes à monture d'or
Au moral : rationnel, strict, dévoué

- **Qui suis-je ?** Je m'appelle Paul Stocquard. Je travaille à la Compagnie depuis vingt ans comme ingénieur. Mon père était mineur, j'ai été le premier de la famille à dépasser le Certificat d'études. Je suis marié et j'ai deux grands fils étudiants à Lille. Dans l'ensemble, j'étais heureux jusqu'à 18 h 03 aujourd'hui. Un coup de grisou, c'est quelque chose qui n'arrive plus si souvent. Nous avons pourtant de bons outils pour gérer cette menace en amont ! M. Dollon est un patron attentif à la sécurité, et la fosse n°5 est sa préférée, la plus moderne et la mieux équipée de la mine. J'aurais dû rentrer chez moi de bonne heure pour préparer le réveillon familial. Au lieu de ça, je vais diriger le groupe de recherches qui va tenter de retrouver des survivants. Ceux qui sont remontés n'ont vu aucune trace des équipes qui travaillaient au 19e et 20e niveau. Cela représente une quarantaine de personnes, plus une vingtaine de manquants aux 16e, 17e et 18e niveaux. Même au 20e niveau, il y a forcément des survivants bloqués par les décombres !
- **Où suis-je ?** Sur le carreau de la mine, avec le groupe de secours. Quoi qu'il se soit produit, c'était proche du puits principal. Ses ascenseurs sont hors service et ses échelles dangereuses. Nous allons donc descendre par les échelles de secours du puits d'aérage C. Ce sera plus long, mais plus sûr.
- **Avec qui ?** J'ai deux volontaires avec moi : **Vincenzo Carrera** et **Pierre Lefèvre**. Tous deux ont des proches bloqués en bas. Vincenzo est le père du petit Luigi, un gamin de quatorze ans. Pierre est le fils de Toussaint et le frère d'Antoine, deux mineurs chevronnés. J'ai aussi pris deux hommes d'expérience, **Marc Gardin** et **Simon Sorel**. Gardin est un type fiable, qui a de l'avenir chez nous. Sorel est parfois difficile, mais il est intelligent et il a une formation de secouriste qui nous sera utile. Enfin, **François Dollon**, le patron de la compagnie, a insisté pour se joindre à nous. C'est noble de sa part. Je n'ai pas essayé de le dissuader, mais j'aurais préféré qu'il reste ici pour organiser les secours.
- **Que fait-on ?** On descend, on fait l'inventaire des dégâts, on détermine les causes de la catastrophe, on repère les survivants, on soigne ceux qui peuvent l'être, puis on fait venir des équipes avec du matériel lourd pour dégager les autres.

Pierre Lefèvre

Au physique : 27 ans, musclé, crâne rasé, nez cassé, souffre de quintes de toux lorsqu'il est stressé
Au moral : brutal, endurant, courageux

- **Qui suis-je ?** Je m'appelle Pierre Lefèvre. Je suis mineur depuis mes dix-sept ans, et contremaître depuis 1925. J'aurais pu grimper les échelons plus vite si je n'avais pas tendance à penser avec mes poings… Mais bon, une petite bagarre de temps en temps, ça fouette les sangs ! C'est une bonne vie et une bonne boîte, quoi qu'en pense mon vieil idiot de père. Mais le boulot reste dangereux, on vient d'en avoir la preuve. Qu'est-ce qui a bien pu se passer en bas ? Du grisou, sûrement, mais on a des lampes de sûreté, des détecteurs, on fait attention… Pas important, au fond, on verra. Quand M. Stocquard a demandé des volontaires pour le groupe de recherches, je me suis proposé. Mon père et mon frère sont coincés en bas. À côté de ça, cette mauvaise toux qui me tient depuis l'automne n'a aucune importance.
- **Où suis-je ?** Sur le carreau de la fosse n°5, prêt à descendre. Les ascenseurs du puits principal sont morts, il va falloir prendre les échelles de secours du puits d'aérage C. Ça va être long et pénible.
- **Avec qui ? M. Stocquard** est un bon gars, mais il passe plus de temps dans les bureaux qu'au fond. Sur le papier, c'est lui le chef, mais j'espère qu'il nous écoutera. **Vincenzo Carrera** est un Rital pas malin qui s'inquiète pour son fils. Je sympathise. Je connais bien **Marc Gardin**. En fait, on s'est accrochés plus d'une fois, lui et moi. Des histoires de filles, des histoires de biture, rien de sérieux. Et puis, en général, j'avais le dessus. Je n'ai jamais travaillé avec **Simon Sorel**, mais il a bonne réputation. Ah, et nous avons un passager : **M. Dollon**, le grand patron, insiste pour participer aux secours. C'est bien gentil et je suis sûr qu'il fera de son mieux, mais plus de cent mètres d'échelles, quand on n'a pas l'habitude… il va nous ralentir, alors que chaque minute compte. Sans compter que le dur, aux échelles, c'est la remontée.
- **Que fait-on ?** Descendre, descendre, descendre. Une fois dans la zone touchée, faire le point sur les dégâts et sauver un maximum de gens, ou au moins leur faire savoir qu'on est là. Et retrouver papa et Antoine !

Vincenzo Carrera

Au physique : 35 ans, petit, costaud, moustache noire, accent italien (si possible)
Au moral : suiveur, anxieux, pessimiste

- **Qui suis-je ?** Je m'appelle Vincenzo Carrera. Après la guerre, je ne suis rendu compte qu'au pays, il n'y avait pas de travail,

alors en route pour la France! Il y fait froid, et le métier est dur... Tout le monde me dit que M. Dollon est un bon patron. Je veux bien, mais si c'est vrai, je ne sais pas comment c'est avec un mauvais. Antonia, ma femme, est tombée malade cet été. Médecin, hôpital, retour à la maison, re-hôpital. Elle n'est plus que l'ombre d'elle-même, et le médecin m'a laissé entendre qu'il faudrait que je l'emmène au soleil, loin des mines. Et maintenant, notre Luigi! C'est ma faute: j'aurais dû être en bas, dans l'équipe des frères Rumiwski. Luigi aurait dû faire partie de l'équipe de nuit. Je lui ai proposé de changer pour qu'il puisse passer la soirée avec sa mère. Et maintenant, il est peut-être mort! Quand je ne suis pas malade d'angoisse, je suis un Italien normal, généreux, catholique, qui admire le Duce mais pas trop fort parce que ces mines sont pleines de Rouges. Si Luigi s'en tire, je jure sur la Sainte Vierge que je quitte le Nord et que je vais chercher du travail dans une usine, n'importe où mais loin d'ici.

- **Où suis-je?** Sur le carreau de la fosse n°5, prêt à descendre. Impossible de passer par le puits principal: les ascenseurs sont hors service. On va devoir prendre les échelles du puits d'aérage C.
- **Avec qui? M. Stocquard** est l'ingénieur, le chef. Je suis sûr qu'il sait ce qu'il faut faire. Après, il y a **Pierre Lefèvre**, un contremaître, un gros dur. Son père et son frère sont coincés avec mon Luigi. Je sais ce qu'il endure et ça me le rend sympathique pour la première fois. Marco Gardini... pardon, **Marc Gardin**? On a déjà travaillé dans la même équipe. Un Italien qui ne veut plus l'être, je trouve ça triste. **Simon Sorel**? Inconnu au bataillon, mais il a une bonne tête. Enfin, le grand patron, **M. Dollon**, a demandé à se joindre au groupe alors que c'est dangereux, en bas, et qu'il n'est plus tout jeune. Les autres râlent, mais je trouve ça bien, un chef qui donne l'exemple.
- **Que fait-on?** On va sauver Luigi. Et tous les autres aussi. Le reste du groupe parle d'estimation des dégâts, de déterminer les causes de l'accident et ainsi de suite. Bien sûr, bien sûr, c'est important tout ça, mais moi, mon problème, c'est Luigi.

Marc Gardin

Au physique: 41 ans, grand, voûté, longs bras un peu simiesques, mâchoire carrée, barbe de trois jours
Au moral: rebelle, droit, entêté

- **Qui suis-je?** Je m'appelle Marco Gardini. Ou Marc Gardin, maintenant. Je suis citoyen français depuis deux ans. Je ne crois pas que je rentrerai en Italie un jour. Pas tant que cette crevure de Mussolini y sera, en tout cas. J'ai quitté l'Italie en 22, quand le climat est devenu malsain pour les communistes, les socialistes et les anarchistes. Au pays, j'ai milité chez les anars pendant un moment. Je n'ai jamais tué personne ou lancé de bombe, attention! J'étais juste un mineur un peu grande gueule, mais je n'ai pas voulu prendre de risques quand les Chemises noires ont pris le pouvoir. Vu comment ça a tourné, j'ai eu du nez. J'ai trouvé un boulot à la Compagnie pas longtemps après mon arrivé en France. Depuis, tout roule. J'ai réussi à me faire naturaliser. J'étais ancien combattant, politiquement, je me suis tenu à carreau depuis mon arrivée... J'ai entendu dire que M. Dollon avait donné un coup de pouce à mon dossier. J'ai une dette envers lui. Me porter volontaire est un moyen de la rembourser.
- **Où suis-je?** Sur le carreau de la fosse n°5, prêt à descendre. Les ascenseurs du puits principal sont morts. D'après les survivants, les échelles du puits principal sont dangereuses. On va passer par les échelles de secours du puits d'aérage C, il était loin de l'explosion.
- **Avec qui? M. Stocquard** est l'ingénieur. Un type bien, intelligent, qui connaît les mines... sur le papier. En réalité, c'est moins sûr. **Pierre Lefèvre** est une brute, le moins intelligent de sa famille, mais son père et son frère sont coincés en bas, on peut donc sûrement compter sur lui pour faire des efforts. **Vincenzo Carrera**... Hum. Je n'aime pas dire du mal d'un compatriote, mais c'est un pleurnicheur, un porte-poisse et un fasciste. Mais bon, son Luigi est en bas, il a une bonne raison de descendre. **Simon Sorel** est un type calme, sans préjugés, qui a dû en voir de toutes les couleurs pendant la guerre. Je compte sur lui pour garder la tête froide. À ce propos, **M. Dollon**, le grand patron, veut descendre avec nous. C'est admirable, mais il ne se rend pas compte à quel point ce qu'on va faire est dangereux. Quelque part, ça m'arrange, j'ai une dette envers lui... si je pouvais la rembourser et y gagner de l'avancement, ça serait parfait.
- **Que fait-on?** Un boulot. C'est important de bien le faire, de ne pas se laisser entraîner par l'émotion. Il faudra peut-être faire la part du feu, en bas. On ne pourra sûrement pas sauver tout le monde, S'il faut choisir entre deux groupes, un groupe nombreux et un plus petit avec Toussaint, Antoine et Luigi, on choisira lequel?

Simon Sorel

Au physique: 45 ans, petit, grisonnant, yeux vifs, grand nez, bras gauche un peu raide depuis la guerre
Au moral: cynique, blagueur, prudent

- **Qui suis-je?** Je m'appelle Simon Sorel. Je ne vois pas bien quoi dire d'autre, mais il paraît que c'est parce que je suis un type modeste. J'ai toujours travaillé à la mine, celle-là ou d'autres. Le seul moment où j'ai vu du pays, c'était pendant la Der des Der. Vous savez

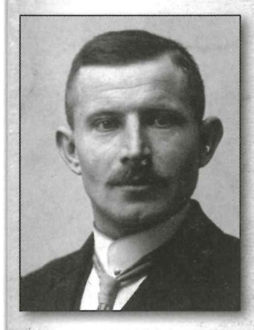
INT	11	Intuition	55%
POU	11	Volonté	55%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	55
Aplomb	0

Compétences: ÉDU x20 et INT x10 points à répartir, soit 180 + 110 = 380 points. Pierre est un mineur (voir le profil Ouvrier, p. 136 de ce livre).

Armes: Pierre est un bagarreur, un score décent en Corps à Corps est envisageable.



Vincenzo Carrera

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60%
DEX	13	Agilité	65%
FOR	12	Puissance	60%
TAI	12	Corpulence	60%
ÉDU	9	Connaissance	45%
INT	12	Intuition	60%
POU	13	Volonté	65%

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	65
Aplomb	0

Compétences: ÉDU x20 et INT x10 points à répartir, soit 180 + 120 = 300 points. Vincenzo est un mineur (voir le profil Ouvrier, p. 136 de ce livre). Sa langue natale est l'italien.

Armes: Vincenzo n'est pas un bagarreur, mais il lui est déjà arrivé de se défendre, vous pouvez donc y consacrer quelques points.



Marc Gardin

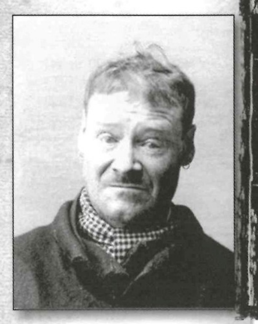
APP	14	Prestance	70%
CON	11	Endurance	55%
DEX	12	Agilité	60%
FOR	14	Puissance	70%
TAI	12	Corpulence	60%
ÉDU	11	Connaissance	55%
INT	12	Intuition	60%
POU	14	Volonté	70%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	11
Santé Mentale	70
Aplomb	1 (ancien combattant)

Compétences : ÉDU x20 et INT x10 points à répartir, soit 220 + 120 = 340 points. Marc est un mineur (voir le profil Ouvrier,p. 136 de ce livre). Il a une formation d'artificier, la compétence Explosif est donc la bienvenue. Sa langue maternelle est l'italien.

Armes: Marc s'est battu dans les Alpes contre les Austro-Hongrois pendant la guerre. Dans sa jeunesse, il lui est arrivé de participer à des grèves musclées. Des compétences de combat sont envisageables.



Simon Sorel

APP	12	Prestance	60%
CON	13	Endurance	65%
DEX	13	Agilité	65%
FOR	12	Puissance	60%
TAI	14	Corpulence	70%
ÉDU	12	Connaissance	60%
INT	13	Intuition	65%
POU	13	Volonté	65%

Valeurs dérivées

Impact	+2

quoi ? Entre la mine et les tranchées, j'ai presque préféré les tranchées, au moins on y est au grand air. J'ai été blessé en 17. Après, je suis resté à l'hôpital. Ils avaient besoin d'infirmiers. Quand la guerre a été finie, j'ai repris ma place à la mine. Toutes les bonnes choses ont une fin, comme disait l'autre. L'accident ? J'aurais dû être de l'équipe de nuit, on m'a appelé d'urgence. Je suis le seul mineur à savoir rafistoler un blessé. Du coup, je n'avais pas trop le choix, j'ai été « volontaire » d'office pour la descente. Le Dr Leclercq, le médecin de Jillers, a installé un poste de secours à la surface. Si on arrive à faire marcher les téléphones, il pourra me donner des conseils.

- **Où suis-je ?** Sur le carreau de la fosse n°5, en train de me préparer pour une longue descente par les échelles de secours du puits d'aérage C.
- **Avec qui ? M. Stocquard** est l'ingénieur. Respecté, compétent, mais un peu rigide. Pas sûr qu'il ait ce qu'il faut pour un boulot comme celui-là. Est-ce qu'il a déjà été au front ? **Pierre Lefèvre** n'est pas bien dur à classer : grosse brute, gros poings, grand cœur, petite tête. Utile à avoir sous la main en cas de coup dur, à condition qu'il arrive à réfléchir… ou qu'on l'y aide. Je crâne, mais si mon père et mon frère étaient en bas, je me sentirai mal aussi. **Vincenzo Carrera** est un Rital. Je le connais mal, contrairement au petit Luigi, son fils, qui fait aussi partie des disparus. Luigi est un môme futé, plus que son père. **Marc Gardin** est un bon mineur, avec beaucoup d'expérience. À mon avis, le plus fiable de la bande avec moi. Ah, et pour tout arranger, on va avoir **M. Dollon**, le patron, sur le dos. Bon patron, je ne dis pas, mais tous les autres le regardent comme s'il sortait de la cuisine à Jupiter, alors qu'en bas, ça sera l'un de nous, rien de plus, rien de moins. J'espère qu'il en a conscience.
- **Que fait-on ?** On descend, on trouve un maximum de survivants et on les guide vers la sortie. Comme il n'y a plus d'électricité et que les ascenseurs ne marchent plus, il faudra que j'installe un poste de secours tout en bas et que je veille sur ceux qui ne pourront pas remonter par les échelles tant que les ascenseurs ne seront pas réparés… La nuit va être longue !

Dollon comme investigateur ?

Dollon peut servir à un sixième joueur, ou se substituer à Stocquard ou à Gardin, avec trois réserves :

- Dollon est le propriétaire de la mine, et donc le patron de tous les autres personnages. En version PNJ, il met cette autorité entre parenthèses et laisse les commandes à Stocquard, tout en restant présent au cas où le joueur de ce dernier prendrait de mauvaises décisions. Si vous en faites un PJ, vous perdez ce « joker », car l'ingénieur *et* le patron seront entre les mains des joueurs.
- Si on fait un peu de méta-jeu, Dollon est là pour paraître suspect. Seul PNJ de l'équipe, précédé d'une réputation de gentil, il ne peut être qu'une que le grand méchant, ou à la rigueur une victime mangée par le monstre vers le milieu du film. Surprise, il n'est ni l'un ni l'autre ! Mais tant que les joueurs le regarderont de travers, ils auront un os à ronger.
- Dollon n'est pas un sectateur, mais il joue un rôle dans les plans d'un Grand Ancien. Les réactions du Dollon-PNJ sont scriptées. Souvenez-vous que vous n'aurez aucun contrôle sur celles d'un joueur.

Si vous optez pour un Dollon investigateur, veillez à le confier à un joueur mature et disposé à accepter que, de temps en temps, vous lui fassiez passer un petit papier lui « soufflant » des choses. Faites très attention au syndrome du chouchou du prof ! Ce scénario est à propos du « groupe de secours », pas des exploits de « Dollon et de ses employés ».

Matériel

Les membres du groupe de secours sont lourdement chargés.

- Les six hommes portent une **combinaison de protection** en tissu épais, ont des **bottes** aux pieds, une **ceinture à outils** autour de la taille et sont coiffés d'une **barrette** (un casque en cuir souple). Tous ont une encombrante **lampe électrique de sécurité** fixée à la ceinture. Tous portent un **grisoumètre**, un appareil gros comme un dictionnaire, doté d'un cadran qui indique la présence de gaz mortel. Au cas où l'explosion serait due à un autre gaz que du grisou, tous emportent également des **masques à gaz** récupérés dans les surplus militaires.
- Les quatre mineurs portent de gros sacs à dos plein de matériel. Ils contiennent des **outils** (barres à mine, pelles et pioches), ainsi que des **lampes et des batteries de secours**, sans oublier **de la nourriture et de l'eau** pour le groupe et d'éventuels survivants.
- Carrera porte en plus un pesant rouleau de **vingt mètres de corde**, un couteau pour la trancher, ainsi qu'un **pot de peinture blanche** pour marquer les tunnels condamnés.

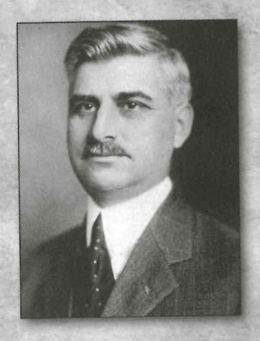
Le sac de Sorel contient assez de **matériel de premiers soins** pour traiter une quarantaine de blessés, du **chloroforme**, des **instruments chirurgicaux**, deux **brancards pliants**… et une **bouteille d'eau-de-vie** interdite par le règlement, mais on ne sait jamais.

- Lefèvre est équipé d'un **téléphone de campagne** et de quoi le brancher sur le réseau de la fosse, y compris assez de câble pour descendre au 20e niveau en l'ayant raccordé au 18e niveau si besoin.
- Gardin transporte une musette contenant **six bâtons de dynamite, des détonateurs et des mèches**. Ils sont destinés à dégager d'éventuels éboulements… à condition bien sûr que le groupe soit sûr à 100% que la galerie est stable et qu'il n'y a pas de grisou aux alentours.
- Stocquard a **le plan des trois derniers niveaux** et une **boussole** dans une poche. Il a également pris un **thermomètre à alcool**, un **calepin et un crayon**. De plus, il est chargé d'un **cylindre d'oxygène** et d'un **respirateur** primitif à pince-nez, doté d'une autonomie de deux heures. L'idée est de s'en servir pour soulager d'éventuels blessés à la cage thoracique.
- En dehors d'un **carnet de notes**, Dollon ne transporte rien de particulier. Il a assez de mal à se dépêtrer du matériel de base.

François Dollon

Au physique: 52 ans, un peu enveloppé mais encore athlétique, grisonnant, peu habitué à sa tenue de mineur
Au moral: autoritaire, juste, réfléchi

Dollon est le patron de la Compagnie des mines de Jillers depuis 1912. C'est un bon patron dans la tradition paternaliste du XIXe siècle, sévère mais juste, généreux dans les grandes occasions, expliquant ses décisions à « ses » hommes et veillant à ce que les vieux ouvriers méritants jouissent d'une retraite décente.
Contrairement à beaucoup de ses pareils, il ne se place pas au-dessus des ouvriers. « Je fais ma part en faisant tourner la boutique, vous faites la vôtre en sortant le charbon » fait partie de ses phrases fétiches.
Qu'il participe directement aux secours au lieu de rester à la surface étonne, mais comme il ne manque pas de le faire remarquer, il a une foule d'employés compétents pour gérer la crise, alors que « son devoir » est d'être en bas. Et puis, il se flatte de ne pas être complètement inutile. Il était capitaine dans l'infanterie pendant la guerre, et se montre tout à fait capable d'organiser et de commander une troupe.
Dollon est veuf, avec deux fils, **François junior** (28 ans) et **Daniel** (23 ans). Tous deux l'ont déçu. Le premier a fait quelques frasques à Paris pendant ses études, avant de partir se faire oublier en Afrique équatoriale. Il n'y réussit pas trop mal, mais il a coupé les ponts avec son père, à qui il reproche de ne pas l'avoir assez soutenu. Quant à Daniel, c'est un fêtard sans beaucoup de caractère. Aucun des deux ne se voit dans les charbonnages. L'avenir de l'entreprise angoisse M. Dollon: que vont devenir ses ouvriers, après lui ?
Les descriptions des PNJ répètent à l'envi que Dollon est un type bien, ce qui en fait automatiquement un suspect dans l'esprit d'une certaine catégorie de joueurs. En réalité, il est complètement innocent dans le déclenchement de la catastrophe. Quant à son évolution dans les heures qui viennent, elle est en grande partie entre les mains des personnages...
D'autres notes le concernant apparaissent dans chaque scène.



François Dollon

APP	13	Prestance	65%
CON	13	Endurance	65%
DEX	11	Agilité	55%
FOR	10	Puissance	50%
TAI	14	Corpulence	70%
ÉDU	16	Connaissance	80%
INT	15	Intuition	75%
POU	13	Volonté	65%

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	50 (déjà entamée)
Aplomb	1 (ancien combattant)

Compétences

Athlétisme	25%
Bureaucratie	30%
Comptabilité	40%
Commandement	40%
Gestion	55%
Mythe de Cthulhu	02%
Occultisme	30%
Orientation	25%
Persuasion	50%

Armes

• Armes de poing	35%
• Fusil de chasse	40%

Points de Vie	13
Santé Mentale	65
Aplomb	1 (ancien combattant)

Compétences: ÉDU x20 et INT x10 points à répartir, soit 240 + 130 = 370 points. Simon est un mineur (voir le profil Ouvrier, p. 136 de ce livre). Il a ramené de la guerre un score décent en Premiers soins et des bases en Médecine.

Armes: Simon a combattu, mais dans un contexte où la quantité de balles tirées comptait davantage que la précision. De toute façon, personne n'irait emporter des armes à feu dans une mine où il y a du grisou.

Plans de coupe

Si vous le désirez, vous pouvez injecter de rapides descriptions de ce qui se passe à la surface dans les scènes A et B. Contentez-vous d'une ou deux phrases pour présenter ces « cartes postales ». Elles ne contiennent pas forcément d'informations pertinentes, mais contribuent à l'ambiance.

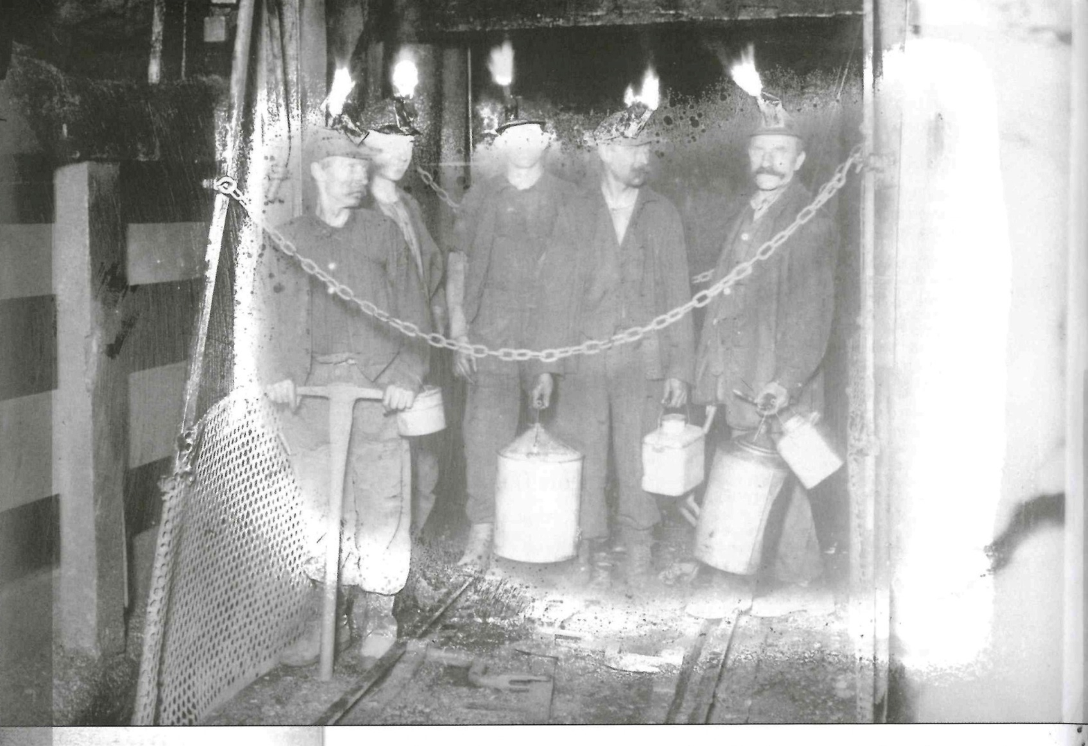
- Un groupe de mineurs descend examiner le puits principal par ses échelles de secours. Il remonte assez vite, après avoir constaté que le puits présentait d'inquiétantes fissures à partir du 10e niveau. Les échelles sont de guingois et partiellement descellées. Impossible de passer par là.
- L'équipe technique se débat pour faire redémarrer les moteurs des pompes à air. Ils sont fichus, il faudra en installer de neufs. Même en cannibalisant ceux de la fosse n°4, c'est l'affaire d'une douzaine d'heures au minimum.
- D'autres techniciens tentent de comprendre ce qui arrivé aux téléphones, qui semblent définitivement morts. L'idée d'une impulsion électromagnétique assez puissante pour griller du matériel électrique n'a pas encore été formulée dans les années vingt, mais c'est de cela qu'il s'agit.
- Les préparatifs d'une expédition de secours de beaucoup plus grande envergure, qui descendra dès que les investigateurs auront fait leur rapport.
- Le maire, M. Rabastens, occupé à répondre aux questions d'une meute de journalistes venus de toute la région.
- Les familles des mineurs, rassemblées un peu à l'écart de la fosse, attendant sous la neige des nouvelles des disparus.
- Les mineurs survivants, croisés lors de la scène A, accueillis par les secours à la surface. On leur tape dans le dos, mais personne n'applaudit. Pas tant qu'il reste des gars en bas.
- L'hôpital de fortune installé dans la grande salle communale, à côté de l'église du village, où des médecins aux traits tirés trient les blessés les plus atteints.
- Des femmes et des enfants en prière à l'église, face à un vieux prêtre qui tente de les préparer au pire...

Scène A: La descente

Dans les profondeurs

Le puits d'aérage C est situé à une centaine de mètres à l'ouest du puits principal de la fosse n°5. C'est un carré de trois mètres de côté… et de vingt niveaux de profondeur, ce qui représente une descente d'environ 150 mètres. Les énormes tuyaux d'acier, branchés à des pompes colossales, qui alimentent la mine en air frais occupent une bonne partie du puits. Il reste juste un espace étroit, occupé par une paire d'échelles métalliques rivées à la paroi est. Avec leurs sacs, les investigateurs passent tout juste…

Dans quel ordre descendent-ils? Dollon se propose pour être le premier, mais il accepte de laisser la place à quelqu'un d'autre.
Les premiers barreaux sont couverts de givre et glissants. Ensuite, ils s'enchaînent, interminablement… Cent cinquante mètres, ce n'est pas grand-chose à première vue, mais quand il faut les descendre à la force des bras, dans le froid et l'obscurité, avec des kilos de matériel sur le dos, la balade tourne vite à l'épreuve. Arrivés au 10e niveau, demandez un test de Volonté et d'Endurance par personne. Ceux qui en ratent un ont le choix entre se dominer et continuer en perdant 1 Point de vie (à cause des crampes), ou demander une pause sur le palier de l'un des étages intermédiaires. Dans ce cas, ils ne perdent pas de points de vie,



mais gaspillent quelques précieuses minutes. Ceux qui ratent les deux jets perdent 1 PdV *et* sont obligés de faire une pause. Une autre paire de tests sera nécessaire au 15e niveau.

À la mi-parcours, Dollon commence à peiner. Il refuse de ralentir le rythme, mais arrivé au 15e niveau, il souffre de crampes douloureuses… et dangereuses. Si quelqu'un d'autre réclame une pause, il paraît soulagé. Sinon, il continue en serrant les dents. Il arrivera au 19e niveau avec 2 PdV en moins.

Tous les quelques mètres, une entrée de galerie, avec un grand chiffre peint en blanc sur la paroi, s'ouvre entre les échelles. Les galeries suivant les veines de charbon plutôt qu'un plan d'architecte, elles, ne sont pas espacées régulièrement. Parfois, elles sont séparées de trois mètres, ou de quatre, ou de cinq… À partir du 15e niveau, ces accès sont occupés par des blessés trop atteints pour se risquer dans l'ascension. Des collègues compatissants les ont déposés là avant de remonter. S'arrêter pour leur dispenser les premiers soins semble être une bonne idée, sauf que cela retarde le groupe et entame sérieusement son stock de matériel médical. Ne serait-il pas préférable de noter leur position et de leur promettre de revenir ? Ce choix peut être l'occasion d'un premier débat entre investigateurs.

Des survivants !

Le puits d'aérage C n'est pas complètement désert. De loin en loin, le groupe est forcé de céder le passage à des mineurs qui remontent des profondeurs. Tous sont plus ou moins en état de choc. Beaucoup sont légèrement blessés. Leurs histoires se ressemblent toutes : ils travaillaient dans les niveaux inférieurs lorsqu'il y a eu une énorme explosion tout au fond, peu après six heures du soir. Pour une raison ou pour une autre, généralement un éboulement, mais aussi des camarades blessés à dégager, ils ont été empêchés d'évacuer tout de suite. Tous sont d'accord pour dire que la catastrophe s'est produite dans les derniers niveaux, le 19e ou le 20e. Les niveaux 15 et 16 ont été pas mal secoués, mais moins que le 17e et le 18e.

Certains de ces survivants sont volontaires pour se joindre au groupe de secours. Vu l'ampleur de la tâche, Dollon y est favorable, mais il ne prend aucune décision sans avoir d'abord consulté Stocquard, qui reste le chef du groupe. S'il y consent, vous aurez une réserve de PNJ capables d'accomplir des tâches utiles aux niveaux intermédiaires pendant le groupe se concentre sur les niveaux 19 et 20 (ils peuvent aussi servir d'investigateurs de rechange, au cas où quelque chose tournerait mal).

Parmi les candidats, citons :

- **André Rouvray**. Un vieux mineur expérimenté qui travaillait au 15e niveau. L'explosion l'a laissé tout à fait sourd de l'oreille droite, mais il fait valoir son expérience du fond pour « donner un

coup de main ». C'est un compagnon précieux, avec un dada un peu lassant : il est convaincu que ce n'était pas un coup de grisou, mais « une saloperie allemande, parce qu'en 1918, quand ils ont évacué, ces enfoirés de Boches ont fait sauter toutes les mines à la dynamite, si ça se trouve, c'est une charge qu'avait pas explosé ». Dollon a beau lui faire remarquer que Jillers se trouve à l'ouest du département, dans une région que les Allemands n'ont jamais atteinte, il continue à bougonner dans sa barbe que c'était un sabotage…

- **Daniel Dumont, dit « le Parigot »**. Un jeune gars, vif et agile, convaincu que sa naissance sur la butte Montmartre lui donne une supériorité naturelle sur les bourgeois qui vivent dans les dix-neuf autres arrondissements (pour ne rien dire des culs-terreux et autres gueules noires qui infestent les provinces). Il s'est cogné la tête en tombant lors de l'explosion, a perdu connaissance et a vu double pendant un moment à son réveil, mais « ça va mieux maintenant ». Dumont est beau parleur, mais peu aimé de ses collègues et pas très bien noté. Stocquard le connaît de réputation et n'est pas forcément très chaud pour l'enrôler, mais est-il raisonnable de décourager les bonnes volontés ? Le charger de ratisser les niveaux 15 à 18 à la recherche de blessés serait un compromis acceptable.
- **Bernard Bauduin**. Trente-cinq ans, chef d'équipe au 17e niveau. Lorsque les investigateurs le croisent, il est en train de faire remonter ses hommes, en bloc, avec un blessé allongé dans un berceau de fortune encordé aux deux derniers. Bauduin est carré, autoritaire, sans humour, mais très efficace. Il a une faiblesse pour le tabac à chiquer (on ne fume pas dans les mines !). Dans le cadre de la mission, son plus gros défaut est qu'il se méfie beaucoup de l'encadrement, et donc de Stocquard. En revanche, il respecte Dollon. Pour lui, il n'y a pas à tortiller : c'est un coup de grisou, et s'il y a eu un coup de grisou, c'est que les cadres n'ont pas fait leur travail.
- **Piotr Zawadski**. Un petit jeune fraîchement arrivé de Silésie, qui ne parle pas très bien français, et dont la principale motivation pour redescendre jouer au héros est de se faire bien voir par le grand patron. Cela risque de l'amener à prendre des risques inconsidérés.

Scène B : Au niveau 19

À pied d'œuvre

Le niveau 19 est le premier où aucun blessé n'attend les secours à l'entrée du puits d'aérage. C'est mauvais signe ! La galerie file droit vers le puits principal, mais elle compte de nombreux embranchements vers des tunnels secondaires, qui eux-mêmes se divisent en galeries d'exploitation. En dehors des lampes des investigateurs, il n'y a aucune lumière. Il fait chaud. L'air est lourd, mais reste respirable en dépit de la défaillance des pompes. Cela sent la poussière, le charbon… Les lieux sont familiers aux mineurs du groupe. Quant à Stocquard et Dollon, ils y sont déjà descendus, mais par les ascenseurs. Tous sentent que quelque chose cloche.

Aux alentours du puits d'aérage, les tunnels semblent à peu près intacts. Au fur et à mesure que le groupe progresse vers le puits central, des dégâts apparaissent… Les madriers qui soutiennent certaines entrées de tunnels sont gauchis, des parois sont traversées de fissures assez larges pour que l'on y passe le bras, de petits éboulements se sont produits en plusieurs endroits. Ils ne sont pas assez graves pour forcer les investigateurs à creuser, mais les obligent à ramper ou à avancer en crabe contre une paroi. Stocquard et les mineurs tombent assez vite d'accord pour dire que tout le niveau est instable et devrait être condamné. Dans ces conditions, l'usage de la dynamite est déconseillé. En cas de besoin, il faudra creuser, à l'ancienne.





Vous êtes dans un tunnel...

Fournir un plan complet de la mine, ou même des 19ᵉ et 20ᵉ niveaux, aurait pris de la place pour rien. Lorsque les investigateurs les explorent, souvenez-vous juste de leur organisation de base :

- **Tunnels principaux** : Ces tunnels débouchent dans le puits principal. Ils sont équipés de l'électricité (en temps normal), sont relativement hauts (environ 2 m) et larges (trois mètres ou plus). Présence de rails et de wagonnets, qui remontent le charbon jusqu'aux ascenseurs du puits principal. Deux voies.
- **Tunnel secondaire** : Les tunnels « standards ». 1,8 m de hauteur moyenne, 2 m de large et parfois davantage. Présence de rails et de wagonnets où les mineurs déversent le charbon prélevé dans les galeries d'extraction. Les rails sont à voie unique, mais il y a de temps en temps des dédoublements pour permettre les croisements.
- **Galerie d'extraction** : Basses (1,80 m maximum, souvent moins) et étroites (1,50 m de large). Elles ont souvent des prolongements en « banquette » où les mineurs travaillent à plat ventre. Elles ne sont jamais très longues.

Les tunnels sont aussi réguliers que possible, mais leur finalité reste d'extraire du charbon. Ils ont donc tendance à suivre les veines, quitte à dévier, s'élargir ou se rétrécir légèrement... Bref, c'est un environnement perturbant.

Le puits central est un chaos de métal tordu. Les passerelles reliant les galeries qui rayonnaient depuis le puits ont perdu leurs rambardes et penchent de manière alarmante, quand elles n'ont pas basculé au fond. Les montants métalliques des quatre ascenseurs, pourtant plus épais que le bras, sont tordus ou cassés. Ils ne retrouvent un semblant d'intégrité qu'au niveau 17, beaucoup plus haut. Le fond du puits est visible cinq mètres plus bas. Il est plein de débris, parmi lesquels les quatre cages d'ascenseurs, qui ne sont plus de des amas de ferrailles tordues.

Descendre au 20ᵉ niveau par le puits principal est possible à condition de se servir d'une corde... et de ne pas manquer son test d'Athlétisme (la chute inflige 1d6 PdV si l'investigateur tombe sur la roche, et 1d6+3 s'il tombe sur des débris métalliques coupants).

Les téléphones de secours installés dans le puits central sont morts. Les investigateurs n'ont aucun moyen de les réparer, mais ils ne peuvent pas le savoir. Attendez-vous à ce qu'ils essayent. Les plus acharnés sont susceptibles de remonter de plusieurs niveaux, d'installer une dérivation, de faire descendre leur câble dans le puits central et de le raccorder au téléphone de secours de l'équipe. Tout cela ne sert à rien, malheureusement.

Que s'est-il passé ?

Laissez les investigateurs débattre de ce qu'ils découvrent. Stocquard et Gardin ont déjà vu des explosions de grisou. Tous deux sont d'accord pour dire que le spectacle qu'ils ont sous les yeux ne cadre pas avec cette théorie (d'ailleurs, les grisoumètres restent obstinément muets). Un autre gaz ? C'est possible, mais peu probable. Les veines de charbon renferment souvent des « poches » de tout un tas de trucs plus ou moins dangereux, mais là encore, rien ne colle. La combustion spontanée de poussières de charbon ? Comme avec le grisou, il devrait y avoir des traces de brûlure, or elles manquent à l'appel.

Les dégâts évoquent un tremblement de terre, mais le Nord n'est pas une zone sismique... Reste l'hypothèse d'une ou plusieurs explosions provoquées. Finalement, le père Rouvray n'était peut-être pas si idiot, avec son histoire de sabotage ! Des explosions pourraient expliquer l'ampleur des dégâts structurels, mais elles auraient dû laisser des traces plus nettes aux points de détonation des charges. Or, il n'y a aucun cratère et aucune galerie éventrée au niveau 19.

En définitive, il semble que ce niveau ait été parcouru par l'effet de souffle de quelque chose qui s'est produit plus bas, mais les dégâts sont trop importants pour que cette théorie soit complètement satisfaisante. Et puis, elle ne fait que déplacer le problème...

Que faire ?

Le premier objectif de l'équipe est de **retrouver des survivants**. Il en reste peu à ce niveau : ceux qui n'ont pas été tués lors de l'éclosion de la Chose ont été convertis et sont descendus au 20ᵉ niveau, où ils attendent Dollon. Bien sûr, rien ne l'indique. Pour le groupe, cela se traduit par une question angoissante : « mais où ont-ils tous disparu ? ».

Il reste quand même une poignée de mineurs à sauver.

- Un premier groupe se trouve emmuré dans une galerie d'extraction, non loin du puits d'aérage C. Ils sont dans le noir, manquent d'air et n'ont plus la force de creuser, mais ils continuent à cogner régulièrement sur la roche, dans l'espoir que quelqu'un les entende. Ils s'appellent **Marcel Bécquard**, **Jean Devrain** et **Joseph Bourreau**. Il faudra deux bonnes heures de travail à trois personnes pour les dégager. Une fois qu'ils auront repris des forces, ils pourront remonter jusqu'aux niveaux supérieurs par leurs propres moyens. Si les investigateurs prennent le temps de les débriefer, Devrain leur dira qu'au moment de l'explosion (dont il ne se souvient pas clairement), il a eu l'impression d'être observé…
- Deux mineurs et un apprenti se trouvent dans un tunnel secondaire, à mi-chemin des deux puits. Ce groupe a de la lumière et de l'eau, mais rien à manger. S'ils n'ont pas bougé, c'est parce que **René Tornu**, le plus âgé des trois, a la jambe prise dans un éboulement. **Jacquot Vanbrugge**, l'apprenti, réconforte l'ancien pendant que **Gérard Rucq**, l'autre mineur, essaye très prudemment de creuser pour le dégager. Lorsque les personnages arrivent, il est sur le point de jeter l'éponge. Deux hommes de plus pourraient soulever la poutre qui a broyé la jambe de Tornu moyennant une petite heure de travail, mais c'est dangereux (test de Puissance, un échec inflige 1d6 points de dégâts dus à des chutes de pierre). L'autre solution est de l'amputer, mais dans des conditions aussi précaires, c'est un risque terrible. Si Sorel obtient une réussite spéciale en Médecine, tout se passe bien. Sinon, Tornu a 60% de chances de succomber au choc, à la perte de sang ou à des complications post-opératoires. Jacquot pourra dire aux investigateurs que longtemps après l'explosion, il a vu des lumières et entendu des voix, comme si un groupe passait dans le tunnel principal. Il a appelé, mais personne n'a répondu.
- **Raoul Rossel**, un mineur expérimenté, gît face contre terre dans la galerie principale. Il n'est pas blessé, juste inconscient et anormalement froid. Si les investigateurs trouvent un moyen de la mesurer, sa température corporelle est de 30,5°. Son cœur bat très faiblement. Il ira mieux une fois remonté au-dessus du 15e niveau, mais cela exige une logistique compliquée.
- Enfin, **Pierre Valnoir**, un tout jeune mineur, est blotti dans une anfractuosité, près du puits principal, au milieu d'une mare de sang. Il souffre de nombreuses éraflures et contusions mais, surtout, il s'est ouvert les veines avec un éclat de métal. Avant de perdre connaissance, il a eu le temps de dessiner un symbole sur la paroi, à côté de lui. Ses coupures ne sont pas très profondes, mais il a perdu beaucoup de sang. Le stabiliser n'est pas très compliqué. Lui faire reprendre connaissance est également du domaine du possible, mais n'est pas une bonne idée : les investigateurs se retrouveraient avec un suicidaire violent sur les bras.

Une pincée de surnaturel

La présence de la Chose n'est pas encore très sensible au 19e niveau, mais « pas très » ne veut pas dire « pas du tout ». Les mineurs disparus et l'état de certains des

Dollon dans la scène B

Dollon est à son meilleur au début de la scène B. Compétent, positif, plein d'énergie, proposant des solutions si les investigateurs sont à court d'idées, suggérant des améliorations à leurs tactiques... Veillez à ce qu'il soit sous les feux de la rampe, sans pour autant voler la vedette au groupe.

Vers le milieu de la scène, il commence à exhiber des symptômes physiques et psychologiques de votre choix. Ils doivent être un poil plus sérieux que ceux des personnages, sans pour autant paraître anormaux. Il grelotte là où ils frissonnent, mais la différence reste explicable.

En revanche, il semble moins affecté qu'eux par la découverte du symbole rouge, en fin de scène. Alors que le reste du groupe a du mal à le regarder en face, il l'examine, passe le doigt dessus et le recopie dans son carnet. Si les investigateurs lui demandent ce qu'il en pense, il secoue la tête et murmure « Je ne sais pas... J'ai l'impression... de l'avoir déjà vu... Je ne l'aime pas... il est... c'est comme s'il était vivant ? »

Au bout de quelques minutes, il semble se ressaisir et paraît déterminé à reprendre la descente. Si les investigateurs essayent de le convaincre de rester à ce niveau, il insiste pour continuer, allant jusqu'à se mettre en colère, ce qui ne lui ressemble pas.

Mineurs convertis

APP	9	Prestance	45%
CON	14	Endurance	70%
DEX	13	Agilité	65%
FOR	14	Puissance	70%
TAI	12	Corpulence	60%
ÉDU	9	Connaissance	45%
INT	10	Intuition	50%
POU	10	Volonté	50%

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 13
Santé Mentale 20
(s'ils s'en sortent, tous souffriront de lourdes séquelles psychologiques)
Aplomb 0

Compétences

Athlétisme 40%
Négociation 25%
Orientation (tunnels) 80%
Mettre les personnages mal à l'aise 75%
Mythe de Cthulhu 3%
Pister (tunnels) 60%

Armes

- Corps à corps 45%
- Pic de mineur 45%
  Dégâts 1d6 +1+ impact

survivants sont déjà inquiétants par eux-mêmes. Piochez avec prudence dans la liste de bizarreries suivantes :

- **Où est le nord ?** L'aiguille de la boussole de Stocquard s'affole dès que le groupe entre à ce niveau. Au fur et à mesure qu'ils se rapprochent du puits central, elle se calme, mais pointe... vers le bas. Cela ne pénalise en rien leurs déplacements, mais risque de conduire l'ingénieur à penser qu'il y a une masse de fer météorique pas loin. Ce n'est pas tout à fait le cas.
- **Symptômes physiques.** Tous les investigateurs se sentent plus ou moins mal à l'aise. Maux de tête, nausées et vertiges se multiplient au fur et fur et à mesure de leur progression. S'ils se demandent s'ils ne sont pas intoxiqués par un gaz mystérieux, vous êtes sur la bonne voie ! Certains joueurs émettront l'hypothèse de la radioactivité et regretteront que le groupe ne soit pas équipé d'un compteur Geiger. Pas de chance pour eux, il ne sera inventé qu'en 1928... En fait, leur malaise est juste un effet secondaire de la présence du Grand Ancien.
- **Symptômes psychologiques.** À en croire le thermomètre de Stocquard, la température reste supérieure à 30° pendant toute leur visite du 19e niveau, mais peu à peu, les investigateurs se mettent à frissonner. Une petite attaque de claustrophobie est du domaine de l'envisageable... y compris pour des mineurs, pourtant habitués à cet environnement, qui ressentent soudain l'impérieux besoin de sortir au grand air, *tout de suite !* (Jet de SAN avec une perte de 0/0, l'échec déclenche une crise qui dure 1d3 minutes et passe sans laisser de séquelles. Vous pouvez varier les plaisirs entre claustrophobie, anxiété, panique, idées noires...)
- **Le symbole rouge.** L'image dessinée par Valnoir avant sa tentative de suicide s'imprime dans l'esprit de tout le monde. Personne n'arrive à la décrire ou à se mettre d'accord sur ce qu'elle représente, mais tous l'associent à un événement épouvantable. Carrera voit sa femme morte, Sorel revit les pires moments de la guerre, Stocquard repense à une autre catastrophe, au début de sa carrière, Lefèvre se voit mourir de la silicose au terme d'une longue agonie, Gardin s'imagine mort aux mains des Chemises noires. Ces « idées noires » prennent de plus en plus d'importance dans leurs esprits. Ceux qui réussissent un test de POU x3% ont en plus l'impression d'être observés. Effacer le symbole de la paroi exige un petit effort de volonté, sans plus. Malheureusement, cela ne le fera pas disparaître de l'esprit des investigateurs.

Scène C : Dans les tréfonds

L'ultime descente

Lorsque les investigateurs en auront terminé avec l'exploration du 19e niveau, ils reviendront certainement vers le puits d'aérage C. Une surprise les attend. Les échelles qui reliaient le 19e et le 20e niveau ont disparu. Pourtant, elles étaient là lorsqu'ils sont arrivés...

Si les investigateurs prennent le temps d'examiner les fixations, ils comprennent que les échelles ont été arrachées depuis le bas du puits. Il n'y a que cinq mètres entre les deux niveaux. Normalement, ils ont bien assez de corde pour descendre. Ils peuvent également essayer de passer par le puits principal, mais c'est beaucoup plus dangereux (voir scène B, p. 117).

Quel que soit leur point d'accès, le groupe fait les mêmes constatations. Le 20e niveau présente les mêmes signes d'explosion que le 19e. Les dégâts sont pires, mais insuffisants pour valider la théorie d'un épicentre situé au 20e niveau.

La température est plus basse. Pas de beaucoup, autour de 25°C, mais assez pour que ce soit sensible, alors qu'il devrait faire plus chaud ici qu'au 19e niveau.

Une anomalie supplémentaire apparaît : certaines parois présentent un dépôt luminescent blanchâtre, cristallin, qui s'émiette quand on le touche. C'est un vestige de la phase d'expansion de la Chose. Une analyse chimique ne pourra être conduite qu'à la surface. Elle montre la présence de sel de mer et de métaux lourds impossibles à identifier, entre autres. Ces cristaux ne dégagent pas assez de lumière pour illuminer la mine, juste ce qu'il faut pour stresser les investigateurs.

Les éboulements sont plus nombreux et plus graves ici qu'au 19e niveau. Certains tunnels secondaires sont complètement bloqués, et même les galeries principales présentent des signes de faiblesse alarmants. En plusieurs endroits, le boisage n'attend qu'un choc pour s'écrouler. Ailleurs, il faut enjamber des crevasses, même si elles ne mesurent jamais plus d'une trentaine de centimètres de large.

Enfin, de loin en loin, le groupe trouve des cadavres. La plupart sont tombés à leur poste de travail, le pic à la main. Ils ne présentent aucune blessure apparente. Certains ont l'air de dormir. D'autres ont un peu saigné des oreilles ou du nez. Parmi eux, Martial Hermans, Jean-Jean Perrot, le père Phonse, Gustave Mercier, Lucien Cardon (sans blessure à la tête)... bref, tous les PNJ que le groupe 2 a vu vivants peu après la catastrophe (voir la scène I du scénario 2, p. 126). En tout, on en compte une vingtaine, répartis dans tout le niveau.

Bien sûr, les membres du groupe 2 font partie des victimes, mais ils sont enterrés derrière l'éboulement qu'ils ont cru déblayer dans la scène A de leur scénario. Les investigateurs peuvent entreprendre de les dégager, mais ils sont contactés par les survivants avant d'avoir trouvé les corps.

« Hein ? Mais... ils sont en vie, ces types ! »

Si vous faites jouer les deux scénarios au même groupe en alternant les scènes, les joueurs devraient avoir un choc en découvrant les cadavres de gens qui, pour l'autre groupe, sont bien vivants.
Cet instant met la révélation finale du scénario 2 en danger. Essayez de la protéger. Normalement, les joueurs feront l'essentiel du travail en se forgeant une hypothèse fausse et en s'y accrochant ensuite contre vents et marées. Vous entendrez sans doute parler :

- **Du temps**. Le groupe 1 a des montres, mais le groupe 2 n'a aucun moyen d'évaluer le temps qui s'est écoulé depuis la catastrophe. Les joueurs sont fondés à s'imaginer qu'il y a un « décalage horaire » entre les deux groupes, et le groupe 1 est en avance. Quelques éléments contredisent cette théorie, notamment le fait que Cardon soit indemne, mais elle est reposante.
- **De la folie**. Laissez-les s'interroger sur la validité de leurs expériences. Qui sait, le groupe 1 est peut-être tombé dans une poche de gaz toxique ? Ou le groupe 2 ? S'ils pensent que l'un des groupes est en train d'halluciner, c'est parfait ! C'est même assez proche de la vérité, à un détail important près : « les hallucinés » sont morts.
- **De monstres**. Si la conversation s'égare dans cette direction, rappelez à tout le monde que si les joueurs savent qu'ils jouent à *L'Appel de Cthulhu*, ce n'est pas le cas des personnages. De toute façon, ils auront beau connaître le *Malleus Monstrorum* par cœur, le Chose n'y figure pas...

Les survivants

Une dizaine de mineurs ont été épargnés par la Chose lorsqu'elle s'est répandue dans les 19e et 20e niveaux. Leur survie n'a rien à voir avec un geste de miséricorde. Le Grand Ancien voulait simplement s'assurer qu'il aurait des serviteurs dans ce monde nouveau. Il s'est borné à faire un tri rapide dans leurs motivations, gardant en priorité ceux qui lui donnaient l'impression d'être accessibles à ses promesses.

Les survivants ont conservé leur équipement et ont toujours besoin de lumière pour se repérer. À première vue, rien ne les différencie des mineurs que le groupe a récupérés aux niveaux supérieurs... à ceci près qu'aucun d'eux n'est blessé. Ils ont même l'air plutôt contents d'être là. Ces sourires blancs et ces yeux étincelants au milieu de faces noircies par le charbon devraient mettre les investigateurs mal à l'aise.

- **Georges Foulon** est leur porte-parole (il insiste, il n'est pas le chef). C'est un mineur expérimenté, mais aigri par un mariage raté. Le groupe le connaît comme ayant la tête près du bonnet. Sa toute nouvelle sérénité tranche sur son comportement habituel. Il fait preuve d'une patience sans faille avec le groupe... dans un premier temps, du moins.
- **Julien Parent** est un apprenti âgé d'une quinzaine d'années. Il détestait la mine et rêvait de faire des études, sans en avoir les capacités. À présent, il parle aux pierres, les caresse, et déclare qu'un jour, il se fondra en elles.
- **Hubert Lemaître** était paysan quelque part dans l'Est. Veuf, ruiné, sa ferme saisie, il s'est fait mineur par désespoir. Mal noté, il était à un doigt de se faire virer. Il considère sa « conversion » comme une occasion prendre une revanche sur la vie. Il retrouvera sa ferme, une femme... et pourquoi penser petit ? Des terres et des femmes et de l'argent à ne plus savoir qu'en faire, nom de Dieu !
- **Nicolas Creton** est un mineur proche de la retraite, remarié à une veuve de guerre. Il n'est jamais passé à l'acte, mais il éprouve des désirs troubles pour ses deux belles-filles, âgées de 13 et 15 ans. Depuis l'accident, il occupe ses loisirs à dresser une liste de toutes les adolescentes du village, classées par ordre de priorité. Il passe son temps à changer ses critères et demande parfois conseil à la cantonade...
- Les six autres « survivants » ont perdu l'essentiel de leur personnalité. Il leur reste des appétits et des désirs, mais ce sont ceux de la Chose plus que les leurs. Parent les ignore. Foulon et Lemaître en ont un peu peur. Seul Creton les apprécie et leur parle.

Une invitation

Foulon propose aux investigateurs de venir discuter « chez eux ». Les sectateurs de la Chose se sont installés dans un tunnel secondaire, pas très loin du puits d'aérage A, à l'opposé de celui par lequel le groupe est descendu. Ils ont peint un grand symbole à la peinture blanche devant l'entrée. Il ressemble à celui que les investigateurs ont vu au niveau supérieur, mais il ne leur fait pas le même effet. Creton soupire en passant devant : « Pas la bonne couleur. Il nous faudrait du rouge... vous n'auriez pas de la peinture rouge avec vous, les gars ? »

Le tunnel n'est pas un palace, mais l'accueil des convertis est chaleureux... tant qu'ils sont convaincus que Dollon et les investigateurs sont dans leur camp ou peuvent les rejoindre à terme. Foulon ouvre la conversation par : « C'est bien que vous soyez descendus. Il veut que nous soyons nombreux pour changer le monde. » À partir de là, la conversation se déroule *grosso modo* de la manière suivante :

- **Que s'est-il passé ?** « Soudain, Il était là. Il nous a jugés, Il nous a conservés. »
- **Qui est-Il ?** « Nous ne savons pas. Il a toujours été là, nous l'avons juste trouvé. »
- **Que veut-Il ?** « Remonter à la surface. Maintenant ou plus tard, c'est à nous d'en décider. » Foulon et Parent penchent pour attendre, le temps de Lui aménager un refuge à la surface. Lemaître et Creton

Le symbole rouge dans la scène C

Le signe dessiné par Valnoir est la « carte de visite » du Grand Ancien qui hante la mine. Un occultiste entraîné pourrait s'en servir pour découvrir son nom, sa nature et ses capacités, mais cela sort du cadre de ce scénario. L'existence même de ce symbole viole la réalité telle que la conçoivent les humains. Il ne se contente pas de faire mal aux yeux quand on le regarde. Il ronge le cerveau des spectateurs.

Dès leur entrée dans le 20e niveau, il commence à apparaître dans le champ de vision des investigateurs. Ils le voient d'abord du coin de l'œil, puis de plus en plus nettement, jusqu'au moment où il est sans cesse présent à leur esprit. Ce premier palier leur coûte 1/1d4 points de SAN.

À ce stade, ils commencent à éprouver l'envie de le contempler, de le déchiffrer. Finalement, à quoi bon s'agiter pour sauver la vie de tous ces misérables éphémères, alors qu'un mystère autrement plus important demande une solution ? Un investigateur qui se concentre sur ce problème peut continuer à agir comme si de rien n'était... avec une pénalité de 15% à toutes ses autres actions.

Si un investigateur succombe à la tentation du déchiffrage, les lignes aberrantes du symbole deviennent plus nettes. Elles semblent mener quelque part au-delà de l'espace. Cette petite volute à gauche se prononce « ftaghn ». Cette roue, au centre, est un nom qu'il a sur le bout de la langue, et là, à droite, il y a les... les *conditions* de son existence, qui sont liées aux étoiles d'une manière ou d'une autre... Il est temps de faire un nouveau jet de SAN à 2/1d10. Une perte supérieure à 5 points permet de comprendre, dans une seconde de panique totale, que *ces conditions sont réalisées*, alors qu'elles ne l'étaient pas lorsque la Chose est arrivée sur Terre.

Il est possible de résister à l'attraction du symbole, mais cela impose un gros effort de volonté, et de nouvelles hallucinations inspirées de celles de la scène B, p. 117, en plus nettes et en plus détaillées. Cette fois, le personnage « vit » son cauchemar, au risque de tomber dans une crevasse ou de s'assommer contre une paroi.

Option : Stocquard et le symbole. En bon ingénieur, Stocquard devrait avoir un score en Mathématiques. Rien ne l'empêche de l'utiliser pour décrypter le symbole. Les maths conventionnelles ne servent pas à grand-chose pour comprendre un symbole extra-dimensionnel, mais il n'a aucun moyen de le savoir. Si le joueur vous propose cette solution, à vous de décider de ce qui va se produire. Sa compétence agit peut-être comme un bouclier. Dans ce cas, l'ingénieur tente encore et encore de le faire rentrer dans des modèles bêtement euclidiens, et souffre d'effets minorés, qu'il s'agisse des pertes de SAN (-1 ou -2 points), des malus (-5% au lieu de -15%) ou des hallucinations. D'un point de vue technique, ça permet de compenser pour avoir « obligé » le joueur à investir dans une compétence « inutile ». En revanche, ce n'est pas très lovecraftien. Il n'y a pas une nouvelle d'HPL où les intellectuels ne soient pas davantage en danger

sont partisans de remonter tout de suite.

- **Que fera-t-Il une fois à la surface ?** « Il reprendra la place qui aurait dû être la sienne de toute éternité. »
- **Quel est notre rôle dans tout cela ?** « Servez-Le à nos côtés, comme Il l'a prévu, et Il exaucera tous vos désirs. » Les dix survivants se tournent vers Dollon et poursuivent à l'unisson : « C'est vous qu'Il attend. Il veut que vous soyez sa voix... son prêtre. »
- **Qu'est-ce que cela implique pour nos proches ?** Foulon se tait, mais Creton se lèche les lèvres.
- **Où est-Il ?** « Nous allons vous conduire à Lui. »

Scène D : Salut ou damnation ?

Lumière froide

Lorsque la conversation avec les survivants retombe, Foulon propose au groupe de Le voir. La manifestation physique du Grand Ancien est installée dans une niche creusée dans un tunnel d'extraction qui dépend de leur tunnel de résidence. Il y fait frais, autour de 15°C. Les corps des mineurs morts au 19e niveau ont été rassemblés ici par les convertis. Assis tout autour de la niche, la pioche à la main, ces cadavres forment une garde d'honneur macabre (SAN : 1/1d3) mais inoffensive.

« L'œuf » n'a rien de bien impressionnant à première vue. C'est une sphère un peu plus grosse qu'une tête humaine, d'un bleu gris indéfinissable parcouru de veines cramoisies. Il ne pèse qu'une dizaine de kilos. Les investigateurs ont beaucoup de mal à le regarder en face : le symbole rouge fait écran et, s'ils se concentrent trop longtemps dessus, ils commencent à avoir mal à la tête, puis à saigner du nez (perte d'1d3 PdV, plus un nouveau jet de SAN à 2/1d6).

Les sectateurs restent à distance prudente, bloquant la sortie.

Que faire ?

- **Fuir**. C'est possible, à condition de bousculer les sectateurs et de courir comme des fous vers le puits d'aérage C. Si vous êtes de bonne humeur, il est même possible que les mineurs convertis n'aient pas coupé les cordes dont les investigateurs se sont servis pour descendre. Ils ont une chance tout à fait raisonnable d'arriver à la surface, mais qu'y faire ? Ils auront à peine le temps de reprendre leur souffle que les sectateurs remontent l'œuf par le puits d'aérage A. Aux yeux du grand public, ils sont des miraculés... La Chose recommence à essayer de communiquer avec Dollon, mais le reste de la scène se déroule à la surface, avec des enjeux beaucoup plus élevés...
- **Dynamiter le tunnel**. L'explosion des six bâtons de dynamite en possession du groupe tue les investigateurs, les survivants et fait s'effondrer le tunnel. L'ennui est que la dynamite n'explose pas toute seule. Raccorder les détonateurs et les mèches, puis y mettre le feu, prend au minimum 1d4+2 rounds (plus ou moins 2 rounds avant l'explosion, au cours desquels il est encore possible de désamorcer la charge moyennant un jet d'Explosifs ou une réussite spéciale en Bricolage). Bien entendu, les convertis ne les laissent pas faire. Les autres personnages parviendront-ils à protéger leur expert le temps qu'il fasse le boulot ? Plus grave, *leur suicide ne résout rien*. Tôt ou tard, quelqu'un va déblayer le tunnel et découvrir « l'œuf ». Tout recommencera. Reporter la solution du problème sur les épaules d'autres pauvres types n'est pas très élégant. Dollon est contre. Si le groupe opte quand même pour cette solution, vous pouvez faire jouer la fin de ce scénario à un deuxième groupe de secours venu voir ce qui leur était arrivé...
- **Essayer de communiquer avec la Chose**. S'ils prennent ce risque, le symbole rouge se met à pulser au rythme des idées du Grand Ancien. Contrairement à ce qui s'est passé dans la scène III du scénario 2 (p. 131), la Chose n'a pas envie d'expliquer d'où elle vient ou ce qu'elle veut. Elle reste factuelle. Que veulent les investigateurs ? Quoi que ce soit, elle s'engage à le leur procurer en échange d'un misérable petit service : ramener son corps physique à la surface. S'ils formulent des souhaits incompatibles, elle leur garantit qu'ils seront tous exaucés et couvre la contradiction d'un « vous comprendrez plus tard » qui ne l'engage à rien. Elle n'est pas encore très douée pour mentir. En revanche, elle est douée pour lire dans l'esprit des investigateurs et leur promettre ce qu'ils veulent entendre. Vincenzo pourrait se laisser tenter par la guérison de sa femme. Lefèvre, par la perspective de retrouver son père et son frère, indemnes, à la surface. Sorel et Gardin sont plus difficiles à cerner, mais le premier serait certainement heureux de quitter la mine pour toujours, et le second de rentrer mener une vie tranquille dans une Italie débarrassée de Mussolini. Enfin, Stocquard aimerait retrouver un maximum de survivants... Les joueurs devraient avoir conscience que la Chose ment, mais laisseront-ils leurs personnages s'en rendre compte ? À eux d'en décider.

Dollon sur le fil du rasoir

À sa grande terreur, Dollon est celui qui a le moins de mal à communiquer avec la Chose. Elle est prête à lui révéler une partie de ses véritables plans. Une fois à la surface, elle se nourrira, dévorant toutes les âmes des

habitants de Jillers sauf celles de ses « élus ». Ensuite, elle rentrera dans sa carapace pour une longue période de digestion. Dollon ira à Paris avec « l'œuf ». Il passera les mois suivants à la Bibliothèque nationale, dans l'espoir de trouver une piste menant à d'autres Grands Anciens… En échange, la Chose s'engage à le laisser tranquille une fois qu'il lui aura rendu ce service, et lui garantit une richesse suffisante pour indemniser les familles de toutes ses futures victimes. (En réalité, la Chose espère que l'esprit de Dollon finira par se briser, et que l'industriel deviendra un authentique sorcier.)

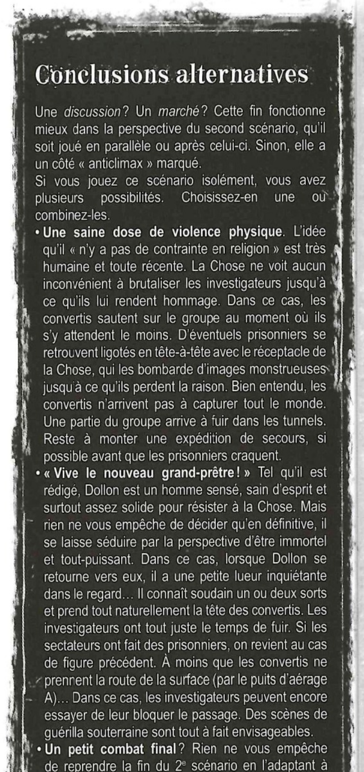
Ce plan horrifie Dollon, mais il n'a pas le courage de rejeter directement la requête du Grand Ancien. Il essaye d'améliorer les choses à la marge. Serait-il possible de nourrir la Chose ailleurs qu'à Jillers ? De lui demander d'épargner les femmes et les enfants ? De la pousser à se contenter de quelques dizaines de sacrifices au lieu de plusieurs milliers ?

Il ne cache rien de ses tractations aux investigateurs, qui sont libres de réagir comme bon leur semble. Un beau discours pour soutenir le moral de Dollon serait le bienvenu. Si les joueurs se montrent vraiment éloquents, l'industriel repousse les offres de la Chose. Lui fracasser le crâne d'un coup de pioche est moins élégant, mais tout aussi efficace.

Vendre son âme, ou la sauver ?

Ceux qui refusent de discuter, ou qui n'arrivent pas à trouver un accord avec la Chose, sont libres de partir. Comme le fait remarquer Foulon en s'effaçant pour leur laisser le passage, « de toute façon, vous êtes marqués. Tôt ou tard, Il vous retrouvera ».

Si un marché est conclu, à eux de s'exécuter. Quoi que la Chose leur ait promis, elle ne tiendra parole qu'une fois à la surface, et encore. Mais avant de conclure, reste à trancher le cas du groupe 2…



Conclusions alternatives

Une *discussion* ? Un *marché* ? Cette fin fonctionne mieux dans la perspective du second scénario, qu'il soit joué en parallèle ou après celui-ci. Sinon, elle a un côté « anticlimax » marqué.

Si vous jouez ce scénario isolément, vous avez plusieurs possibilités. Choisissez-en une ou combinez-les.

- **Une saine dose de violence physique**. L'idée qu'il « n'y a pas de contrainte en religion » est très humaine et toute récente. La Chose ne voit aucun inconvénient à brutaliser les investigateurs jusqu'à ce qu'ils lui rendent hommage. Dans ce cas, les convertis sautent sur le groupe au moment où ils s'y attendent le moins. D'éventuels prisonniers se retrouvent ligotés en tête-à-tête avec le réceptacle de la Chose, qui les bombarde d'images monstrueuses jusqu'à ce qu'ils perdent la raison. Bien entendu, les convertis n'arrivent pas à capturer tout le monde. Une partie du groupe arrive à fuir dans les tunnels. Reste à monter une expédition de secours, si possible avant que les prisonniers craquent.
- **« Vive le nouveau grand-prêtre ! »** Tel qu'il est rédigé, Dollon est un homme sensé, sain d'esprit et surtout assez solide pour résister à la Chose. Mais rien ne vous empêche de décider qu'en définitive, il se laisse séduire par la perspective d'être immortel et tout-puissant. Dans ce cas, lorsque Dollon se retourne vers eux, il a une petite lueur inquiétante dans le regard… Il connaît soudain un ou deux sorts et prend tout naturellement la tête des convertis. Les investigateurs ont tout juste le temps de fuir. Si les sectateurs ont fait des prisonniers, on revient au cas de figure précédent. À moins que les convertis ne prennent la route de la surface (par le puits d'aérage A)… Dans ce cas, les investigateurs peuvent encore essayer de leur bloquer le passage. Des scènes de guérilla souterraine sont tout à fait envisageables.
- **Un petit combat final** ? Rien ne vous empêche de reprendre la fin du 2e scénario en l'adaptant à des personnages vivants. Dans ce cas, le combat se déroule dans le monde matériel… mais peut tout à fait prendre des aspects irréels. Si vous le désirez, l'essence du Grand Ancien peut altérer l'environnement, et les investigateurs peuvent le contrer en faisant appel aux âmes de ses victimes.

que les « simples », justement à cause de leurs connaissances. Vous donc décider en toute bonne conscience que les mathématiques ne lui donnent des armes pour mieux déchiffrer le symbole. Dans ce cas, si le joueur de Stocquard réussit un test de Mathématiques, considérez que l'ingénieur ne résiste pas à la tentation du déchiffrage… et qu'il rate automatiquement son jet de SAN.

Dollon dans la scène C

Dollon reste cohérent lors de l'exploration du 20e niveau, mais il continue à marmonner dans sa barbe. Si les investigateurs écoutent, il dit « Le livre… Je l'ai vu dans le livre… à Paris… » ou « c'est une carte… si on la comprend, on comprend comment sauver tout le monde… » ou « ça ne peut pas arriver, pas ici… au bout du monde, au fond de l'Afrique, ces horreurs sont possibles, mais ici ? » Il résiste tant bien que mal à la tentation du déchiffrage et reste concentré sur son environnement, mais c'est au prix d'un très gros effort de volonté. Le spectacle des mineurs morts l'affecte beaucoup.

La rencontre avec les survivants l'ébranle un peu plus. Lorsqu'il comprend qu'il doit devenir le prêtre de la créature qui hante la mine, et que *celle-ci attend sa venue*, il est victime d'une brève crise de panique. S'il a l'occasion de discuter avec les investigateurs hors de portée d'oreille des survivants, il leur explique qu'ils ont affaire à une créature « plus vieille que le temps ». Dans sa jeunesse, à Paris, il a compulsé certains livres qui traitaient de ces monstres. « Cela a suffi pour qu'Elle connaisse mon existence, vous vous rendez compte ? » Il n'a aucune intention d'abdiquer sa volonté, mais il ne sait pas quoi faire. Aux investigateurs de lui proposer des solutions, ou tout simplement de lui remonter le moral en l'assurant que tout se passera bien. Livré à lui-même, il ira à la rencontre de la Chose comme un mouton à l'abattoir.

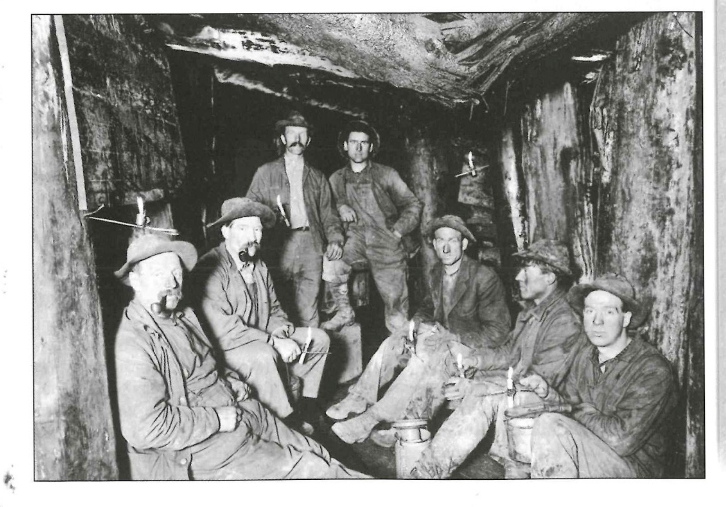
Massacre dans la mine

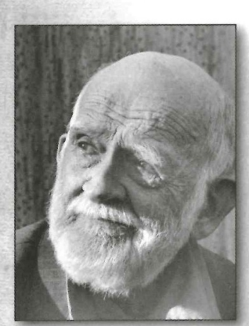
Les mineurs survivants sont plus ou moins devenus des sectateurs, et certains joueurs ont des réflexes conditionnés face à ce genre d'individus. S'en prendre à eux est tout à fait possible. Souvenez-vous juste que personne n'a d'armes à feu. Il va falloir que les investigateurs tuent leurs anciens camarades à coups de pioche, de barre à mine ou à mains nues.

Par ailleurs, s'en prendre à des amis et à des gens que l'on est venu sauver coûte de la SAN. Comptez 1/1d4 points par survivant massacré.

Bien entendu, les survivants ne se laissent pas faire. Or, ils sont plus nombreux que les personnages… La Chose ne les protège pas et ne leur a pas conféré de capacités particulières, mais les dix mineurs rescapés sont en bonne forme physique, et le symbole rouge ne les distrait pas. Un combat frontal sera au mieux incertain, au pire très meurtrier pour les investigateurs.

La ruse, ou l'utilisation judicieuse d'un bâton de dynamite, serait une meilleure stratégie.





Toussaint Lefèvre

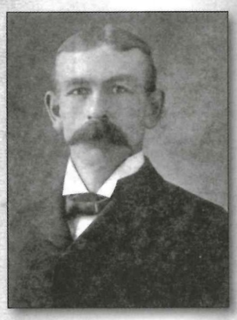
APP	11	Prestance	55%
CON	12	Endurance	60%
DEX	13	Agilité	65%
FOR	12	Puissance	60%
TAI	10	Corpulence	50%
ÉDU	11	Connaissance	55%
INT	11	Intuition	55%
POU	10	Volonté	50%

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	7 (sur 11)
Santé Mentale	50
Aplomb	0

Compétences : ÉDU x20 et INT x10 points à répartir, soit 220 + 110 = 350 points. Toussaint est un mineur (voir le profil Ouvrier, p. 136 de ce livre). Son engagement syndicaliste lui a sans doute donné des bases en Négociation, Persuasion, ou Baratin.

Armes : Toussaint savait se battre, dans son jeune temps, mais il n'a plus l'âge, et sa blessure au bras le handicape (-10% au corps à corps).



Antoine Lefèvre

APP	13	Prestance	65%
CON	13	Endurance	65%
DEX	11	Agilité	55%
FOR	13	Puissance	65%
TAI	12	Corpulence	60%
ÉDU	9	Connaissance	45%
INT	13	Intuition	65%
POU	14	Volonté	70%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	65
Aplomb	0

Scénario 2 : Les emmurés

Le groupe

Toussaint Lefèvre

Au physique : 58 ans, barbe grise, voûté, trapu, vêtements déchirés et imbibés de sang, grosse entaille au bras gauche
Au moral : amer, révolté, abattu

- **Qui suis-je?** Je m'appelle Toussaint Lefèvre. Je suis né près d'une mine, j'ai grandi dans une famille de mineurs, j'ai commencé à travailler à huit ans. J'ai été syndicaliste, j'ai même organisé des grèves, j'ai été viré d'un peu partout, et j'ai fini par entrer chez les Dollon. J'avais une réputation de mauvaise tête, mais ils m'ont laissé une chance. Ça s'est toujours bien passé avec eux. Malgré tout, je reste un vieil anarchiste bougon. À part ça, je suis veuf avec deux gamins, Antoine et Pierre, mineurs tous les deux.
- **Où suis-je?** Coincé au fin fond de la fosse 5, vingt niveaux sous la surface, dans la galerie où nous étions en train de travailler. L'éboulement m'a entaillé le bras. Ça a l'air mauvais, mais j'ai fait un bandage comme j'ai pu.
- **Avec qui?** Mon fils **Antoine**, d'abord. Un gars bien, pas du même bord que moi en politique, mais un bon mineur. Il a des gosses. Après, il y a aussi les frères polacs, les Rumiwski. **Robert** est aussi rouge que moi, tendance marxomachintruc, alors que ma pendule s'est arrêtée à Jaurès, mais c'est tout ce que j'ai à lui reprocher. Son frangin, **Gaston**, par contre... Déjà, c'est le chef de l'équipe et je n'aime pas les chefs en général. Et pas celui-là en particulier. Grande gueule, pas malin, tendance à favoriser son frère... mauvais mélange. Et puis, il y a le petit **Luigi**, le Rital. Pauvre môme, il a 14 piges et il est mort de trouille. Il a raison, d'ailleurs.
- **Que fait-on?** J'en ai vu quelques-unes, des catastrophes, en cinquante ans de mine. Cet éboulement n'est pas bien méchant, c'est ce qu'il y a derrière qui m'inquiète. Si nous pouvons parvenir au puits principal, on a nos chances, mais si l'accès est bloqué par un autre éboulement, nous sommes foutus. Est-ce que ça vaut le coup de le dire aux petits jeunes? Faut voir. Et puis, il y a Antoine. Ça ne serait que moi, je m'en foutrais, mais pour lui, il faut se battre. Au moins un moment. Et si je m'en tire, je prends ce poste à la surface que M. Stocquard m'a proposé il y a quelques mois. C'est pas glorieux, les vestiaires, mais c'est moins dangereux que le fond.

Antoine Lefèvre

Au physique : 32 ans, mince, brun, cheveux ras, moustache, foulard à carreaux, médaille de sainte Barbe sous la combinaison de protection
Au moral : résolu, croyant (en Dieu et en sa famille), solide

- **Qui suis-je?** Je suis Antoine Lefèvre. Quatrième génération dans le charbon. À part un bref séjour sous les drapeaux pendant la Grande Guerre, je n'ai connu que la mine. Ça me va très bien, d'ailleurs, c'est un boulot que j'aime. Je me suis marié il y a sept ans avec Marie, nous avons trois enfants, Jacques (6 ans), Toussaint le jeune (4 ans) et Angèle (2 ans). Si je m'en tire, je jure que je passerai plus de temps avec eux! J'ai ramené des tranchées un truc qui n'est pas courant dans la famille: je suis croyant. La foi me soutient dans les moments difficiles... et c'en est un. Le genre de moment où ceux qui lâchent risquent de crever. Heureusement, entre ma famille et sainte Barbe, j'ai tout ce qu'il faut pour m'accrocher.
- **Où suis-je?** Coincé au fin fond de la fosse 5, vingt niveaux sous la surface, dans la galerie où nous étions en train de travailler. Le puits principal est de l'autre côté de l'éboulement. Vu la violence de l'explosion, je ne suis pas sûr qu'il soit resté intact.
- **Avec qui? Toussaint** l'aîné est mon père, je l'adore, mais c'est un râleur professionnel, et il va être pénible. Et en plus, il est blessé. Il va aussi falloir garder le petit **Luigi Carrera** à l'œil, il a l'air d'être sur le point de craquer. Dire qu'il n'aurait même pas dû être là! **Gaston Rumiwski** est le chef de l'équipe, je l'épaulerai de mon mieux, même si je ne l'aime pas beaucoup. Il gueule trop et il protège trop son frère, Robert. Justement, **Robert** est un pote. Je pense qu'on peut compter sur lui.
- **Que fait-on?** On reste calme, on dégage l'éboulement et on sort, si on peut. Sinon, on reste près du puits principal et on attend tranquillement les secours qui viendront d'en haut, tôt ou tard. M. Dollon est un bon patron. Il ne nous laissera pas mourir.

Robert Rumiwski

Au physique : 22 ans, cheveux blonds, yeux bleus, plutôt beau gosse quand il n'est pas couvert de poussière de charbon
Au moral : optimiste, irréaliste, fidèle (à la famille, à l'équipe, aux mineurs, dans cet ordre)

- **Qui suis-je?** Je m'appelle Robert Rumiwski. Les autres imbéciles me traitent de polac, même si je suis né à Béthune, comme tout le monde. Ce sont mes parents qui étaient Polonais. J'ai commencé à la mine quand j'étais tout môme, mais je ne veux pas y rester. J'étais intelligent, j'ai pu prendre des cours du soir. J'ai découvert le communisme il y a quatre ans. Aucun doute : Marx et Lénine tracent les perspectives radieuses d'un

avenir socialiste où le travail des mineurs leur rapportera, plutôt que d'enrichir des capitalistes comme Dollon (même s'il faut être juste, ce n'est pas le pire des patrons). À part ça, j'ai longtemps eu du succès auprès des filles, mais depuis que j'ai rencontré Blanche, je pense à me ranger des voitures. En fait, si je sors de là, je crois que je la demanderai en mariage.

- **Où suis-je ?** Coincé par un éboulement au fin fond de la fosse 5, vingt niveaux sous la surface, dans la galerie où nous étions en train de travailler. Je crois que l'explosion venait du puits principal, mais je n'en jurerai pas.
- **Avec qui ?** Mon grand frère **Gaston** est le chef de l'équipe. C'est un mec bien, mais qui n'a pas inventé l'eau chaude. Si c'est lui qui doit nous sortir de là, il va avoir besoin d'aide. À part lui, il y a les deux Lefèvre, le père et le fils. Le vieux **Toussaint** est un fossile qui sort de *Germinal*, mais je l'aime bien, il est aussi révolté que moi. J'ai bu beaucoup de bières avec son fils, **Antoine**. Bon mineur, bon mari, bon père, aucune conscience politique. Un gentil mouton, mais un mouton. Enfin, le petit **Luigi Carrera**, un môme qui a échangé son tour de service avec son père. Il a l'air paniqué. Je le comprends, mais on ne s'en sortira que si on reste calmes.
- **Que fait-on ?** On a un éboulement à abattre pour sortir de notre bout de galerie. Après, on arrive au puits et on voit si les ascenseurs marchent. Je n'y crois pas. À défaut, il y a des échelles de secours. On remonte aussi loin que possible, on fait du bruit et ON S'EN SORT.

Gaston Rumiwski

Au physique : 26 ans, massif et musclé, blond, yeux gris, cicatrice sur la joue gauche
Au moral : grande gueule, pas sûr de lui, voit à court terme

- **Qui suis-je ?** Je m'appelle Gaston Rumiwski. Polac, à ce qu'il paraît, même si j'étais tout petit quand mes parents se sont installés en France, et si je suis naturalisé depuis belle lurette. Mineur depuis toujours, et un bon, sans ça, je ne serai pas passé chef d'équipe alors qu'il y a des types plus expérimentés. Comme chef, j'ai une recette simple : ils gueulent contre moi ? Je gueule plus fort qu'eux. Ils s'engueulent entre eux ? Je leur gueule dessus. Ça marche à tous les coups. Une bonne soufflante en public, ça calme n'importe qui. Et puis, je dirige par l'exemple : je suis capable d'extraire autant de charbon qu'eux, ou plus. Ils le savent et ils me respectent. Ils ne m'aiment pas, mais j'en ai rien à foutre. Cela dit, là, je ne suis pas sûr que gueuler nous aide beaucoup. Je vais peut-être la mettre en veilleuse un moment, le temps de trouver une idée. Pour être honnête, je suis en train de paniquer. Il ne faut pas que les autres s'en rendent compte. Si je m'en tire, euh… je ne sais pas trop en fait. Tiens si, peut-être que j'irai voir la mer. J'ai toujours eu envie, mais je n'en ai jamais eu l'occasion.
- **Où suis-je ?** Coincé au fin fond de la fosse 5, vingt niveaux sous la surface, dans la galerie où nous étions en train de travailler. La sortie est bloquée par des tonnes de roche… ou pas, impossible de savoir si le bouchon est épais.
- **Avec qui ?** Mon petit frère **Robert** est mon bras droit. Je m'appuie déjà sur lui en temps normal, alors là, je ne vais pas me gêner. Il est malin – trop malin, peut-être, il s'est fourré toutes ces conneries communistes dans le crâne. J'aime pas les Lefèvre père et fils, ils passent leur temps à râler que je favorise Robert. Le vieux, **Toussaint**, devrait prendre sa retraite, il ne sert plus à grand-chose. Le jeune, **Antoine**, est bon et Robert l'aime bien, mais il me gonfle. Enfin, il y a le petit jeune, **Luigi Carrera**. Pauvre petit Rital ! C'est son père, Vincenzo, qui aurait dû descendre avec nous, Luigi aurait dû être de l'équipe de nuit. Va falloir éviter que le petit panique, mais comment ?
- **Que fait-on ?** On ne peut pas rester là, la voûte peut nous tomber dessus n'importe quand. Je n'aime pas l'idée de creuser dans l'éboulement, mais on n'a pas le choix. Il va falloir y aller *très* doucement. Une fois qu'on sera au puits principal, on avisera.

Luigi Carrera

Au physique : 14 ans, petit, maigre, visage en lame de couteau, brun, cheveux noirs
Au moral : timide, serviable, paniqué

- **Qui suis-je ?** Je m'appelle Luigi Carrera. Deuxième génération d'immigrés italiens. *Pappa* et *mamma* viennent de Toscane. Quand j'étais petit, ils parlaient encore d'y retourner, mais on savait tous que ça n'arriverait jamais. Je travaille à la mine depuis que j'ai quitté l'école, en juin. Mon père aurait bien aimé que je continue un peu, sauf qu'avec la maladie de maman, il fallait un deuxième salaire. On ne sait pas bien ce qu'elle a, mais elle passe du temps à l'hôpital, et les docteurs, ça coûte cher. Je suis entré en apprentissage à la mine. Dans un an ou deux, je serai un vrai pro… si je suis encore en vie. Papa devrait être là à ma place. J'aurais dû prendre le service de nuit à partir de 20 heures, mais il a voulu échanger avec moi pour que je puisse passer la soirée avec maman. Le jour de Noël, on a prévu d'aller en famille au cinéma de Jillers. M. Dollon, le patron, a loué une copie du *Chanteur de jazz*. Un film parlant, vous vous rendez compte ?

Compétences : ÉDU x20 et INT x10 points à répartir, soit 180 + 130 = 310 points. Antoine est un mineur (voir le profil Ouvrier, p. 136 de ce livre).

Armes : Antoine s'est battu pendant la Grande Guerre, des points dans les compétences de combat sont donc envisageables.



Robert Rumiwski

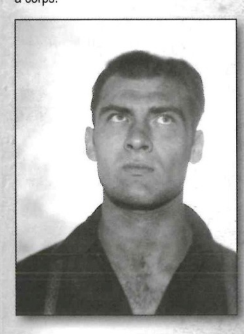
APP	14	Prestance	70%
CON	12	Endurance	60%
DEX	13	Agilité	65%
FOR	13	Puissance	65%
TAI	12	Corpulence	60%
ÉDU	11	Connaissance	55%
INT	12	Intuition	60%
POU	11	Volonté	55%

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	55
Aplomb	0

Compétences : ÉDU x20 et INT x10 points à répartir, soit 220 + 110 = 330 points. Robert est un mineur (voir le profil Ouvrier, p. 136 de ce livre). Ses parents parlaient polonais à la maison, il lui en reste sans doute quelque chose.

Armes : Certainement un peu de corps à corps.



Gaston Rumiwski

APP	12	Prestance	60%
CON	15	Endurance	75%
DEX	12	Agilité	60%
FOR	14	Puissance	70%
TAI	15	Corpulence	75%
ÉDU	9	Connaissance	45%

INT	10	Intuition	50%
POU	11	Volonté	55%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	55
Aplomb	0

Compétences : ÉDU x20 et INT x10 points à répartir, soit 180 + 110 = 290 points. Gaston est un mineur (voir le profil Ouvrier, p. 136 de ce livre). Ses parents parlaient polonais à la maison, il lui en reste sans doute quelque chose.

Armes : Gaston s'est beaucoup bagarré quand il était plus jeune, et il est capable de manier des armes improvisées.



Luigi Carrera

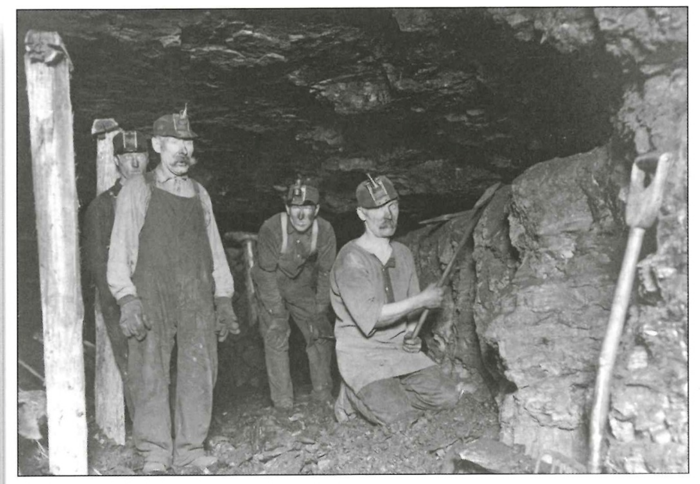
APP	11	Prestance	55%
CON	11	Endurance	55%
DEX	15	Agilité	75%
FOR	10	Puissance	50%
TAI	9	Corpulence	45%
ÉDU	8	Connaissance	40%
INT	13	Intuition	65%
POU	10	Volonté	50%

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	50
Aplomb	0

Compétences : ÉDU x20 et INT x10 points à répartir, soit 160 + 130 = 290 points. Luigi est un mineur (voir le profil Ouvrier, p. 136 de ce livre). Ses parents parlent italien à la maison, Luigi a sans doute des bases dans cette langue.

Armes : *A priori* rien.



Putain, je ne vais pas crever avant d'avoir vu ça, quand même !

- **Où suis-je ?** Coincé au fin fond de la fosse 5, vingt niveaux sous la surface, dans la galerie où nous étions en train de travailler. L'explosion nous a emmurés. Si on ne sort pas, on va mourir de faim ou de soif, à moins qu'il y ait un autre éboulement et qu'on ne soit écrasés.
- **Avec qui ? Gaston Rumiwski** est le chef. Y gueule fort, et quand il a tort, y gueule plus fort. Faut pas le laisser gueuler. Faut qu'on pense. Penser, c'est plus le truc de son frère, **Robert**. Un mec bien, qui croit à l'instruction, qui a lu plein de livres. Je l'admire. Et puis, il y a les deux Lefèvre. **Antoine**, le jeune, est sympa, et sûrement plus malin que Gaston. **Toussaint**, le père, est un vieux casse-pieds qui passe la moitié de son temps à râler, et l'autre à parler de son bon vieux temps. En plus, il est blessé.
- **Que fait-on ?** Je ne sais pas. Aucune idée. Gaston saura sûrement quoi faire. Ou alors Toussaint ? Je ne veux pas mourir !

Scène I : Après la catastrophe

Que faire ?

Le groupe est coincé à l'extrémité d'une petite galerie d'extraction, haute d'1,70 m et large d'1,50 m. Le tronçon où ils se trouvent mesure à peine quatre mètres de long. L'éboulement a complètement bouché le passage.

Les personnages savent tous que derrière l'éboulis, la galerie continue sur une dizaine de mètres, avant de déboucher sur une intersection en croix. La branche est, en face d'eux, est à peine entamée, la branche sud se termine rapidement en cul-de-sac. La branche nord est un tunnel secondaire, plus large. Après trois intersections avec d'autres réseaux de galeries d'extraction, il débouche sur une galerie principale. Prise vers la droite, celle-ci débouche dans le puits principal de la fosse. Vers la gauche, elle donne sur une petite salle ronde. Enfin, le puits d'aérage C est assez loin vers le nord, de l'autre côté de la grande galerie.

Il leur restait deux heures avant le changement d'équipe. Les cinq mineurs ont leurs combinaisons, leurs bottes, leurs outils, leurs lampes, les restes du casse-croûte de l'après-midi et de l'eau, mais rien de plus. Il fait très chaud, ce qui est normal. Aucune odeur de gaz suspecte à signaler. S'il y avait du grisou, il s'est dissipé.

Tous les membres du groupe sont plus ou moins sonnés. Contusions, écorchures, oreilles qui bourdonnent… rien de grave, sauf pour Toussaint. Laissez un moment aux joueurs pour prendre possession de leurs personnages. Répondez à leurs questions. Leur première discussion portera sans doute sur l'éboulement. Est-il possible de le dégager suffisamment pour se faufiler jusqu'à la galerie principale ? La réponse est « oui, bien sûr, mais c'est dangereux ». Pierres et caillasses ne sont pas encore très compactes, mais cela veut dire qu'elles ne sont pas non plus très stables… et ils n'ont aucun moyen de savoir quelle est la profondeur de l'éboulis, ni si leur bout de tunnel ne va pas s'effondrer sur eux dans les toutes prochaines minutes.

S'ils hésitent ou se résignent à attendre des secours, ils ne tardent pas à entendre des coups sourds de l'autre côté de l'éboulement. Il y a d'autres survivants !

Creuser dans l'éboulis n'est pas une partie de plaisir. Deux personnes maximum peuvent s'y mettre de front, et elles sont obligées de procéder avec beaucoup de prudence. En une heure de travail acharné, il est possible de dégager un passage près du plafond. Il est tout juste suffisant pour se faufiler à plat ventre.

Les autres rescapés

Les investigateurs débouchent dans le tunnel secondaire. Il y a de la lumière ! Un groupe formé des survivants des équipes qui travaillaient dans les branches sud et est de l'intersection les accueille chaleureusement. Sur la dizaine d'hommes qu'il devrait y avoir, restent :

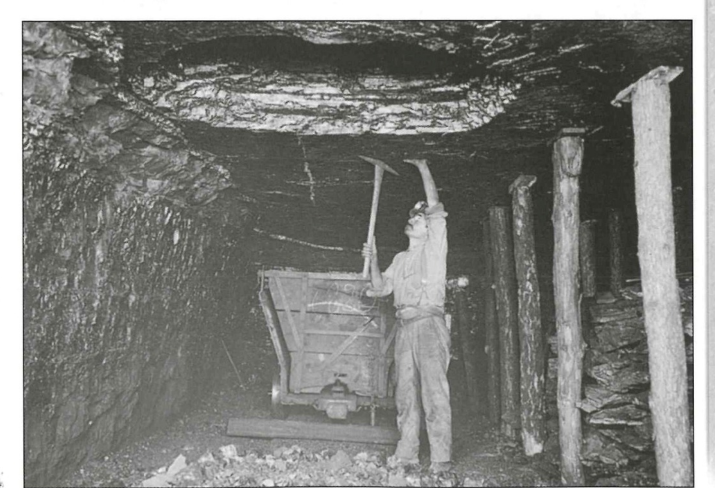
- **Martial Hermans, dit « Le Gros »**. Cent dix kilos de muscles, une mâchoire prognathe et des petits yeux porcins où brille une lueur de ruse. Quand il se donne la peine de travailler, Martial vaut une excavatrice mécanique. La plupart du temps, il préfère en faire le minimum et intimider les autres. Si les investigateurs n'y mettent pas bon ordre, il applique la même tactique ici. C'est le genre de type qui vole les rations d'eau des mourants « parce qu'ils n'en auront bientôt plus besoin ».
- **Jean-Jean Perrot**. Jeune, influençable et tombé dans l'orbite de Martial. Tant qu'il aura l'impression que Le Gros est son ticket vers la sortie, il lui obéira fidèlement. Plus tard dans l'aventure, il retournera peut-être sa veste.
- **Alphonse Delanoy, dit « le père Phonse »**. Un mineur âgé, de la génération de Toussaint. Il est descendu faire son service avec une petite flasque d'eau-de-vie (il s'estime assez vieux pour se ficher des règlements). Il s'y cramponne comme si c'était un trésor. Si on la lui confisque, il se met à pleurer. À part ça, il est plutôt passif.
- **Lucien Cardon**. Il est allongé sur le sol, inconscient, avec un bandage de fortune autour de la tête. Il n'a pas repris connaissance depuis l'explosion, et les autres se demandent s'il va se réveiller. Si un investigateur examine la plaie, il découvre un magma d'os fracassés et de cheveux collés par le sang. Le cerveau est visible en au moins deux endroits.
- **Gustave Mercier**. Un type jeune, apparemment en bonne santé, mais en état de choc. Il a bien compris la situation, mais il ne se souvient pas de l'explosion et n'a aucune idée d'où est passé son cousin Charles, qui faisait partie de son groupe. « Il était là, avec moi, et puis il a disparu, comme ça » est tout ce qu'on peut lui faire dire. Il n'aime pas Martial, ce qui le range plus ou moins dans le camp des investigateurs.

Après les inévitables effusions, Jean-Jean explique aux investigateurs que peu après la catastrophe, Paul et Jo, deux survivants de l'équipe de Gustave, sont partis en éclaireurs par la branche nord du tunnel. Normalement, ils voulaient juste voir si elle était praticable, mais c'était il y a longtemps et ils ne sont pas revenus. Les autres ont attendu ici parce que Cardon n'était pas transportable « et parce qu'on vous entendait creuser ». Mais il n'est pas question de s'éterniser ici.

Bizarre, bizarre...

Rappelons-le, les membres du groupe 2 sont morts. Ce qu'ils vivent est une illusion dictée par la Chose. Elle découvre ses victimes, étudie leurs réactions, mais n'envisage pas encore de les manipuler. À ce stade, les bizarreries que peuvent constater les personnages sont davantage dues à son manque de maîtrise de l'environnement qu'à une volonté délibérée.

- Gaston est le seul des survivants à avoir un moyen de mesurer le temps, en l'occurrence une montre chronomètre qui marque son rang de chef d'équipe. Les autres mineurs laissent leurs toquantes





La lumière

Les lampes électriques qui illuminaient les galeries principales (et uniquement celles-là) sont mortes. Au fond de la mine, l'obscurité est totale. Pour les personnages, un moyen de s'éclairer est aussi précieux que l'eau, et nettement plus que la nourriture.

Les personnages du groupe 2 ont tous une lampe électrique de sécurité, mais leurs batteries ne vont pas durer indéfiniment. S'ils s'interrogent, dites-leur qu'il leur reste « quelques heures » à chacun, et laissez-les organiser le rationnement. Si vous avez besoin de chiffres, partez sur 1d4+2 heures de lumière par lampe, mais souvenez-vous que c'est la Chose qui contrôle l'environnement. Si elle désire que les batteries s'épuisent plus vite, c'est ce qui se produit. Si elle désire que des « faux contacts » plongent le groupe dans les ténèbres pour quelques minutes, c'est ce qui se produit. Si elle désire que les lampes se brisent dans de stupides accidents, c'est ce qui se produit.

Parmi les autres survivants, la situation est moins rose. La lampe de Martial est déjà déchargée, mais ce n'est pas grave, il a « emprunté » celle de Jean-Jean. Phonse a perdu la sienne il ne sait plus trop quand. Celle de Cardon a été écrasée dans l'éboulement. Et celle de Gustave donne déjà des signes de faiblesse.

Armes improvisées

Que ce soit dans le premier ou dans le second scénario, la mine est pleine d'outils qui ne demandent qu'à servir.

- **Barre à mine** : 1d8 (score de base 20%)
- **Pic de mineur** : 1d6+1 (score de base 25%)
- **Grosse pierre** : de 1d3 à 1d4+2 (score de base 15%)
- **Fil électrique** utilisé comme garrot : 1d2/round + règles de noyade

au vestiaire (la poussière de charbon est très mauvaise pour les mécanismes). Après l'éboulement, la montre de Gaston est arrêtée. Elle repart d'elle-même à un moment donné, mais se comporte bizarrement. Quand Gaston garde l'œil sur le cadran, les aiguilles tournent sans faire d'histoire. Mais à chaque fois qu'il la consulte, il obtient des résultats aberrants, du type « il est 5 h 32 à ta montre. Si elle dit vrai, vous êtes dans ce carrefour depuis six heures ». Et la fois suivante, il sera 3 h 15. Ou 9 h 48. Ou toujours 5 h 32. Pour la Chose, l'idée que l'on puisse mesurer le temps est étrange.

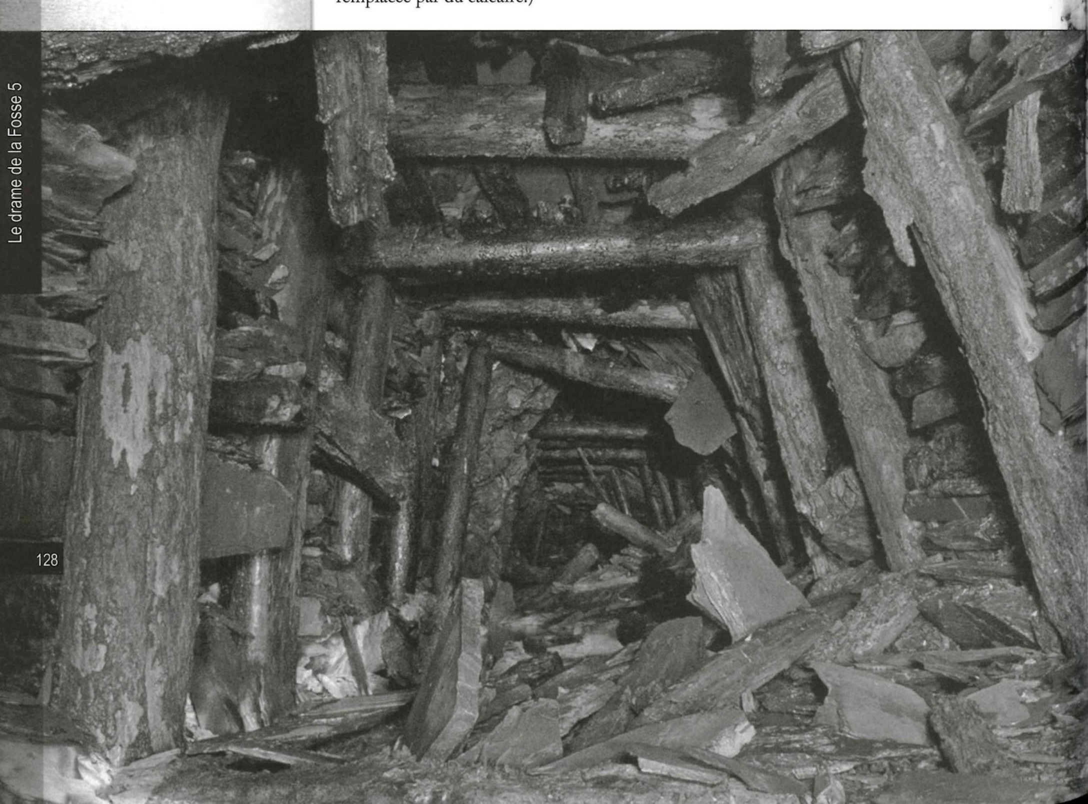
- « Vous entendez ce silence ? » Les pompes qui faisaient circuler l'air au 20e niveau sont en panne. Après une explosion aussi violente que celle qui a secoué la mine, c'est sans doute normal. Ce qui l'est moins, c'est que l'air reste complètement respirable. Normalement, il devrait être lourd, appauvri en oxygène… Si les survivants s'en réjouissent, la Chose corrige le tir et rend l'air difficile à respirer.
- Les rocs de l'éboulis auraient dû être du calcaire, mais en y repensant, les investigateurs ont l'impression qu'il était mêlé à une roche noire très friable, qui n'était pas non plus du charbon. (S'ils retournent vérifier, elle a disparu, remplacée par du calcaire.)

Option : un revolver

Peu après leur rencontre avec l'autre groupe de survivants, alors qu'ils se mettent en route par la branche nord du tunnel, les mineurs découvrent un petit objet métallique. Il s'agit d'un revolver de gros calibre, de fabrication française, poussiéreux mais en bon état. On dirait qu'il est tombé de la poche de quelqu'un il y a peu. Il contient huit balles.

S'il est là, Martial essaye de s'en emparer. Sinon, ce sera sûrement l'un des personnages, mais lequel ? Une chose est sûre : celui qui le détient prend l'ascendant sur les autres. En réalité, c'est cette dynamique de groupe que la Chose veut étudier.

Attention, si vous utilisez cette option avec celle de la « demoiselle en détresse », présentée dans la scène II, attendez-vous à ce que la situation dégénère de manière encore plus brutale.



Vers le puits d'aérage C

Puits principal La Chose

Cadavres

Crevasse

Point de départ

W : wagonnet **E** : éboulis **T** : téléphone

Scène III : Basculement

Avancer !

Où est passé le groupe envoyé en reconnaissance ? Ils n'avaient qu'une centaine de mètres à couvrir dans un tunnel rectiligne pour arriver à la grande galerie. De là, le puits principal, ses ascenseurs et ses échelles de secours ne sont plus très loin…

Le passage secondaire où se trouvent les investigateurs mesure 1,80 m de haut et un peu plus de deux mètres de large. Il descend en pente très douce vers la galerie principale. Il y a des rails pour les wagonnets de charbon, mais aucun wagonnet n'est en vue. Entre leur position et le débouché dans la grande galerie, il y a trois autres intersections semblables à celles où ils se trouvent.

Les investigateurs peuvent partir seuls en reconnaissance, ou insister pour que le groupe entier parte. Dans ce cas, il faut improviser un brancard pour Cardon. Il y a « justement » là un tas de planches et de madriers qui étaient prévus pour le boisage des galeries d'extraction. (En y repensant, les investigateurs ont l'impression qu'il n'aurait dû être livré qu'après Noël, mais bon, il est là, c'est l'essentiel, pas vrai ?)

La première intersection est franchie sans encombre. Les tunnels latéraux sont déserts. Celui de droite est bloqué par un nouvel éboulement, mais cette fois, il n'y a aucun signe de vie derrière. Outils et matériel gisent au sol, abandonnés, comme si les mineurs qui travaillaient là étaient partis précipitamment. Ont-ils pu évacuer ? Peut-être, sauf que…

À quelques mètres de la seconde intersection, la galerie est coupée par une crevasse large d'au moins trois mètres. Si les investigateurs tentent d'estimer sa profondeur, par exemple en jetant un chiffon enflammé à l'intérieur, ils arrivent à un résultat impossible – des centaines et des centaines de mètres. Y aurait-il un gouffre naturel sous la mine ?

Franchir la crevasse exige un minimum d'ingéniosité. Les madriers sont là pour ça, les débris de la voie ferrée aussi. Faire traverser un blessé dans le coma risque d'être plus compliqué. Souvenez-vous que votre objectif est de poser des défis aux joueurs, pas de tuer leurs personnages…

Les véritables anomalies commencent après la crevasse. Une dizaine de mètres après la seconde intersection, le groupe tombe sur les corps de Jo et de Paul, les deux mineurs partis en reconnaissance. Ils gisent dans une mare de sang et sont couverts de blessures, comme s'ils avaient été attaqués par une bête sauvage impossible à identifier, mais dotée de grosses mâchoires… ou de pinces ? Et peut-être d'un dard, comme un scorpion géant… (SAN : 1/1d4.) Comment les deux mineurs ont-ils franchi la crevasse ? Et qu'est-ce qui rôde dans les profondeurs ?

La Chose au téléphone

La grande galerie n'est plus très loin. Juste avant l'intersection, posé dans une niche, se trouve un petit téléphone de campagne à manivelle. Il n'était pas là lorsque les investigateurs ont pris leur service, mais sa présence est tout à fait explicable : il est du modèle qui figure dans les boîtes de matériel

Deux options

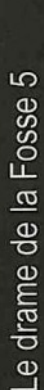
Si vous le désirez, vous pouvez placer les incidents suivants entre la découverte du corps de Paul et Jo et l'incident du téléphone. Si vous préférez vous en abstenir, les intersections débouchent sur des réseaux de galeries d'extraction sans grand intérêt.

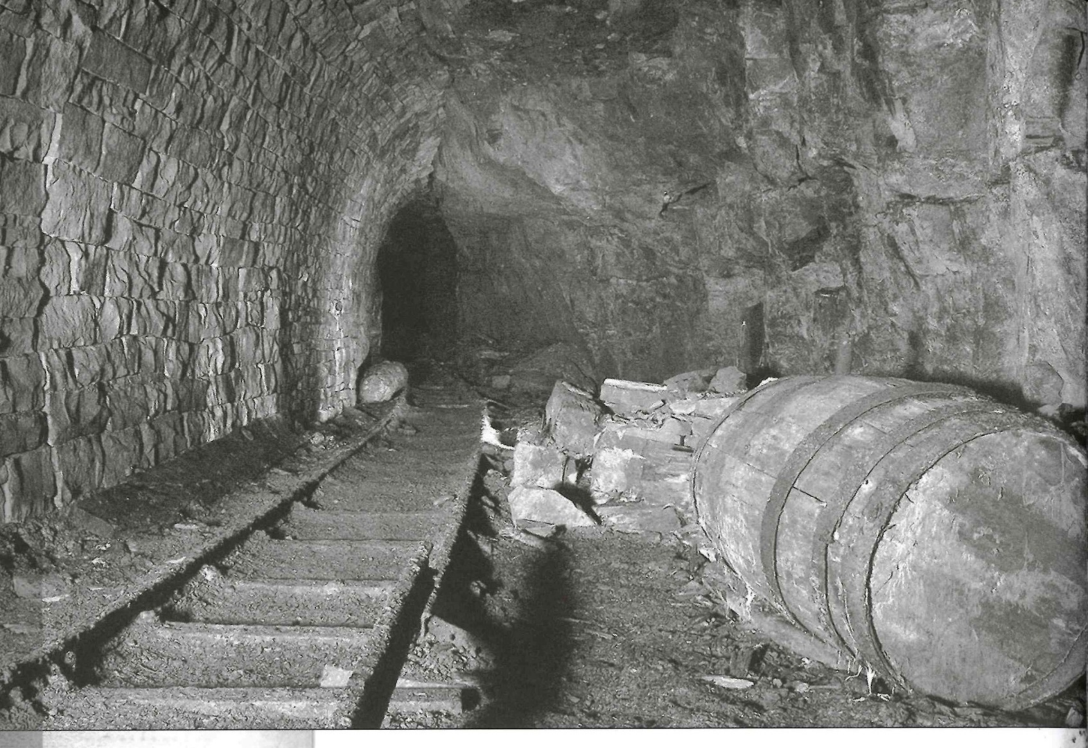
Des lumières fantômes

À la seconde intersection, les mineurs distinguent des lumières vacillantes, aux couleurs chaudes. Rien à voir avec une lampe électrique. Elles semblent s'éloigner, vacillent, réapparaissent. Les PNJ refusent de s'aventurer à leur poursuite. Ce qui a tué Jo et Paul rôde toujours dans le coin, pas vrai ? Si les personnages y vont sans eux, ils finissent dans un cul-de-sac obscur après quelques minutes de poursuite. La Chose désirait voir si leur curiosité prenait le pas sur leur instinct de survie. La voilà fixée !

La demoiselle en détresse

Au moment où ils arrivent à la troisième intersection, une forme se précipite sur eux. C'est une jeune femme complètement hystérique, vêtue d'une jupe et d'un chemisier sages, mais déchirés et trempés de sueur. Les mineurs la connaissent tous, elle s'appelle **Joséphine Jeannet**, elle a vingt-deux ans et c'est l'une des plus jolies filles de Jillers. Joséphine est incohérente, mais il est possible de la calmer avec un peu de patience. Elle leur explique qu'une heure avant « l'explosion », elle a été enlevée chez elle par deux hommes armés, aux visages dissimulés par des foulards. Ils





sont descendus par l'un des puits d'aérage. La catastrophe a eu lieu juste après leur arrivée au 20e niveau. Elle ne sait où ils sont passés, mais ils ne sont sans doute pas loin. Elle ignore ce qu'ils lui voulaient, elle a peur, est-ce qu'elle peut rester avec le groupe ? L'histoire est entièrement bidon. La vraie Joséphine est à la surface, en train d'aider à l'hôpital de campagne. La Chose a juste « lu » son souvenir dans l'esprit des mineurs, et l'a recréée de toutes pièces pour les besoins de sa démonstration. Ses prises étaient toutes des mâles. Il veut observer leur comportement en présence d'une femelle. Est-il différent ? Quelles sont les stratégies d'accouplement des uns et des autres ? Est-ce un levier sur lequel il peut jouer ?

Joséphine est un outil multifonctions pour le Gardien. Elle vous permet de **générer du conflit**. Le Gros ne cache pas qu'il « se la ferait bien » avant de mourir. Jean-Jean est moins direct, mais si Le Gros passe à l'action, il prendra volontiers sa suite. Une bagarre pour dissuader des violeurs potentiels fait une bonne scène et donne d'intéressantes informations à la Chose. Par ailleurs, Joséphine reste à proximité du mâle dominant… ce qui lui donne l'opportunité de choisir ce mâle. En clair, sans appuyer, vous pouvez semer discorde et jalousie au sein du groupe. Sa seconde utilité est de **désinformer les personnages**. Tant qu'ils se poseront des questions sur ces mystérieux hommes masqués, ils ne s'interrogeront pas (ou moins) sur les anomalies de plus en plus graves qui les entourent. Enfin, au moment où vous n'aurez plus besoin d'elle, vous pouvez la faire « disparaître » de manière à **traumatiser les personnages**. Mangée par le monstre ? Volatilisée ? Kidnappée à nouveau par des illusions ? Étranglée par Martial, qui déclare que s'il ne peut pas l'avoir, personne ne l'aura ?

d'urgence, près des ascenseurs. Il est relié à un câble qui se perd dans les ténèbres, dans la direction du puits principal. Les autres mineurs ont-ils pu communiquer avec la surface avant d'évacuer ? Fonctionne-t-il encore ? C'est le moment de s'en assurer…

Si l'un des investigateurs décroche, il n'entend que des grésillements pendant un long moment, puis une sonnerie, deux… et soudain, une voix à l'autre bout de la ligne. C'est une voix masculine, grave et rassurante, la voix que l'investigateur considère, subconsciemment, comme la Voix de l'Autorité.

La conversation commence normalement. Quelle est la situation en bas ? Que s'est-il passé ? Combien êtes-vous ? Y a-t-il des blessés ? Que pensez-vous faire ? De quoi avez-vous besoin ?

La conclusion, en revanche, est perturbante : « Ne vous inquiétez pas, les secours sont en route pour accomplir ma destinée. Il est trop tard pour vous, bien sûr. Quand ils atteignent ce niveau, vous êtes déjà morts depuis longtemps. Aucune importance, car votre vie commence à peine. N'ayez pas peur. À bientôt. »

Et il raccroche. Le téléphone est muet et le restera.

En faisant un petit effort de mémoire (et un test d'INT x2%), l'investigateur peut se souvenir où il a déjà entendu la Voix de l'Autorité. Selon le personnage, c'était un grand-père tendrement aimé, son instituteur des petites classes, le curé qui lui a fait faire son catéchisme, l'orateur qui l'a éveillé à la politique… Bref, quelqu'un qui n'a aucune raison d'être au téléphone ici et maintenant. Qui a piraté la communication ? Et comment ?

Que font les autres survivants ?

Une fois les corps découverts, **Martial** et **Jean-Jean** proposent que le groupe se replie de l'autre côté de la crevasse, « où nous serons en sécurité ». Alphonse hésite. Il suffit de gueuler un peu pour que les deux protestataires rentrent dans le rang… pour cette fois. Après l'épisode du téléphone, ils paniquent, mais ils n'envisagent pas de se séparer du reste du groupe. Ils tentent de rallier certains des investigateurs à leur idée. Ils s'adressent en priorité à ceux qui ne semblent pas s'entendre avec « le chef » (que ce soit Gaston ou que la dynamique du groupe ait désigné un dominant, il y en aura forcément un).

- **Gustave Mercier** s'enfonce dans son monde intérieur. Il obéit encore aux ordres, mais ne communique plus que par monosyllabes, pour répondre à des questions directes. Une fois la crevasse franchie, il se met à faire des gestes bizarres, agitant les mains devant son visage. Si on lui pose directement la question, il explique que c'est « à cause des fougères qui m'empêchent d'avancer ».

• **Lucien Cardon** manifeste de (petits) signes de réveil, à moins que ce ne soient juste des spasmes musculaires…

Anomalies

La Chose tente toujours de comprendre les humains. Visiblement, ils sont ingénieux et capables de résoudre des problèmes simples, comme la crevasse. Comment réagissent-ils à la mort violente ? Comment gèrent-ils les conflits ? Les mineurs déchiquetés et le coup de téléphone sont là pour lui fournir des éléments de réponse.
Absorbée par cette question et par l'approche de Dollon, la Chose est un peu moins attentive à l'exactitude de la reconstitution. La crevasse n'est pas le seul changement qu'elle apporte au tunnel. Les parois calcaires sont constellées de fossiles de fougères géantes qui n'étaient pas là avant… à moins qu'elles n'y aient toujours été, les investigateurs n'en sont plus si sûrs.
Aux abords du tunnel principal flotte une lourde odeur de brûlé et de végétaux pourris, que les investigateurs risquent de confondre avec du grisou. Autour du téléphone, le sol cesse d'être de la pierre pour devenir de l'humus, noir, dense et peuplé de minuscules bestioles blanchâtres inconnues des investigateurs (et éteintes depuis 250 millions d'années).

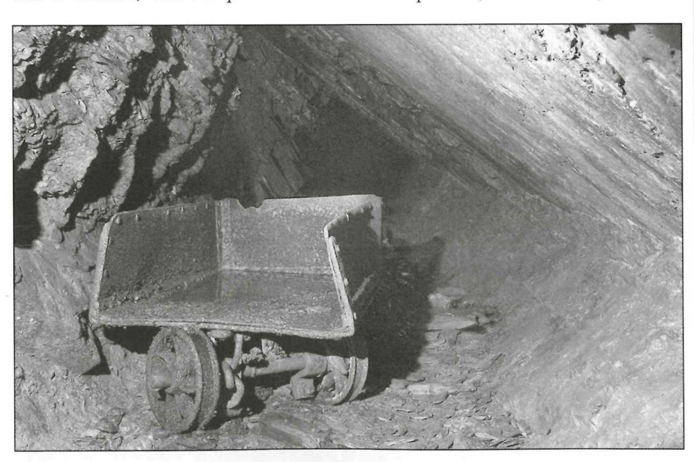
Scène III : Révélation

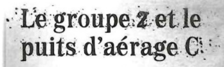
La galerie principale

Les conditions changent brutalement lorsque les mineurs entrent dans la grande galerie. La température chute, passant sans avertissement des 30°C normaux à cette profondeur à -10°C. Leurs combinaisons, étudiées pour la chaleur du fond, ne les protègent absolument pas. Ils commencent tous à frissonner, voire à claquer des dents. Les parois sont couvertes de givre, les surfaces métalliques sont dangereuses à toucher à mains nues. Le sol est couvert de fougères gelées, cassantes comme du verre.
La galerie principale mesure deux mètres de haut et plus de trois mètres de large. Elle court d'est en ouest. À l'ouest, elle s'achève par une petite salle ronde, destinée à servir de noyau à une future expansion. Pour l'instant, elle est encombrée de matériel brisé et de wagonnets retournés. Il y fait très froid et très noir. Si les mineurs sont résolus à trouver le monstre qui a attaqué Jo et Paul, c'est un repaire parfait.

L'enfer du puits principal

Normalement, au 20e niveau, les investigateurs devraient contempler le fond d'un cylindre d'une dizaine de mètres de diamètre, occupé pour l'essentiel par quatre gros monte-charge grillagés, vers lesquels convergent les voies ferrées des wagonnets. Trois autres tunnels similaires à la galerie principale devraient en partir.
Lorsque les investigateurs y arrivent, ils se retrouvent sur une petite corniche dominant un nouveau gouffre. Les trois autres tunnels sont encore là, mais ils donnent sur le vide. Les câbles et les supports des ascenseurs sont également là, arrachés, pendant à plusieurs mètres au-dessus de la tête des personnages. Les passerelles du niveau 19 sont en miettes. Les rails des petites voies ferrées sont tordus et rendus cassants par le gel.
Au-dessous d'eux, au fond du gouffre, bouillonne un océan de ténèbres solides, où s'agite quelque chose d'énorme et d'horrible, mais d'indistinct. Pour ce qu'il est possible d'en apercevoir, ça a des pattes d'araignée, une sorte de rostre, un énorme œil jaune, des pinces et un dard de scorpion… (SAN : 2/1d10.)





Le groupe 2 et le puits d'aérage C

En cas de catastrophe rendant le puits principal impraticable, les mineurs sont censés évacuer par les échelles de secours du puits d'aérage le plus proche. Dans le cas du groupe 2, c'est le puits C. Il se trouve au nord de la galerie principale, au bout d'une galerie secondaire. Ce n'est pas si loin…
Aller ou ne pas aller au puits d'aérage fera certainement partie des sujets de discussion. Normalement, ils devraient d'abord tenter de passer par le puits principal, mais il est possible qu'ils y renoncent. Par ailleurs, Toussaint est blessé au bras et ne pourra certainement pas assurer l'escalade.
Tenez-vous prêt à gérer une tentative de fuite, en gardant à l'esprit que votre objectif reste théoriquement de les envoyer au puits principal et au Grand Ancien qui les y attend. Selon le temps que vous voulez consacrer à la scène, vous avez plusieurs solutions si les mineurs tentent de rallier le puits d'aérage.

- **C'est impossible.** Un éboulement bloque le tunnel d'accès, et lorsqu'ils tentent de le dégager, ils réalisent qu'il est trop important pour leurs forces. Les autres puits d'aérage sont de l'autre côté du puits principal.
- **C'est possible, mais c'est frustrant.** Ils parviennent au puits sans trop de mal, mais au bout d'un niveau ou deux, alors qu'ils se croient sauvés, les mineurs débouchent… dans la salle d'où ils sont partis. Oui, ils ont monté tout du long. Non, normalement, il n'y a pas de niveau sous le niveau 20, mais ils sont quand même dans la galerie d'accès marquée « 20 », et ils reconnaissent les affaires qu'ils ont laissées. Ou alors, ils débouchent carrément sur la corniche du puits principal.
- **C'est possible, mais ils vont en baver.** La Chose profite de l'occasion pour tester leur ingéniosité. Les tunnels ne ressemblent plus à ce qu'ils ont connu et imposent des malus de -20% aux tests d'Orientation. Martial déclenche une querelle et les agresse. Le « monstre » illusoire créé par la Chose rôde aux alentours et tente d'en attaquer un ou deux. Les échelles elles-mêmes sont branlantes, voire carrément absentes entre certains niveaux.
- **C'est possible, et c'est horrible.** Que la remontée soit facile ou non, ils arrivent à la surface. Ils sont les derniers remontés. Tout le monde leur fait fête. Bizarrement, les membres du groupe 1 sont là aussi (la Chose puise dans les souvenirs des personnages pour créer leur environnement, et ils ignorent tout des faits et gestes des sauveteurs). Ils passent une fin de soirée de rêve avec leurs familles avant de se coucher, épuisés… À leur réveil, ils sont seuls dans un Jillers dévasté. La Chose les attend dans l'église. Ou alors, ils se réveillent sous terre, là où ils étaient lorsqu'ils ont décidé de partir par le puits. Quoi qu'il en soit, la Chose en a profité pour accumuler des informations sur la surface.

Que faire ?

- **Fuir par la galerie.** Pour aller où ?
- **Tenter de fuir par le haut**. Les câbles de l'ascenseur le plus proche sont juste accessibles, moyennant quelques acrobaties et un test d'Athlétisme à -25%. D'un autre côté, la perspective de tomber dans le gouffre en cas d'échec est assez peu séduisante.
- **Tenter d'attaquer la Chose**. Après tout, attaquer des monstres horribles est un réflexe profondément implanté chez la plupart des investigateurs. Il a des tas de trucs à jeter dans le puits, des rochers, des wagonnets, des rails… mais pas de dynamite. Il devrait pourtant y en avoir une caisse quelque part ! Leurs tentatives ne servent qu'à agiter la Chose. Les ténèbres montent et l'horreur se rapproche.

Que font les autres survivants ?

Quel que soit le choix des investigateurs, **Martial** et **Jean-Jean** prennent le parti inverse, et génèrent la dose de conflit qui vous paraît nécessaire à ce stade. S'il y a des coups échangés, veillez à ce qu'ils ne débouchent pas sur une chute dans le gouffre. Pas encore, en tout cas.

Le **père Phonse** se roule en boule dans un coin et sanglote.

Si elle est présente, **Joséphine** se cramponne en pleurant au mâle dominant.

Enfin, **Gustave** regarde la Chose, un sourire angélique aux lèvres, et saute de la corniche en criant « Je reviens vers toi, Maître ! » (SAN : 1/1d3.)

Entretien avec un Grand Ancien

Si les investigateurs essayent de communiquer avec la Chose, ils n'ont qu'à se concentrer pour « ouvrir la ligne ».

Le premier message qu'elle leur envoie est une vision de ce qui s'est réellement passé lors de son « éclosion ». Ils ont une sensation d'expansion, de mouvement. En l'espace de quelques secondes, ils se voient parcourir simultanément toutes les galeries du 20e niveau et absorber tous les mineurs, *eux compris*. L'onde de choc de son passage est ce que la surface a perçu comme une « explosion ». Une fois le niveau rempli, la Chose s'est rétractée vers le puits principal. L'image est associée à cette phase est quelque chose comme « digestion / absorption / compréhension »… (SAN : 1/1d4.)

Ensuite, s'il est toujours avec eux, Cardon s'assied sur son brancard. La Chose juge plus simple de continuer la conversation avec des mots. Si Cardon n'est plus avec eux, la Chose créera un simulacre en puisant dans leurs souvenirs. Il n'est même pas certain que les investigateurs voient tous la même personne, ou entendent la même voix… même si dans tous les cas, c'est la Voix de l'Autorité.

Quel que soit son porte-parole, la Chose se montre d'une sincérité rafraîchissante pour une abomination cosmique. Laissez les investigateurs diriger la conversation, mais arrangez-vous pour transmettre les informations suivantes :

1 La Chose est venue sur Terre il y a très très longtemps, depuis un Autre Lieu qui est peut-être les étoiles, peut-être une autre dimension.

2 Elle dormait depuis son arrivée, mais à présent, elle est bien réveillée.

3 Elle attend son grand prêtre qui doit venir « bientôt » et la conduire à la surface.

4 Une fois là-haut, ce sera le temps de la chasse… Elle dévorera les mineurs, les habitants de la ville, tout ce qu'elle pourra.

5 Les personnages sont morts, mais elle a créé une image d'eux-mêmes dans son propre esprit pour qu'ils l'instruisent. Elle leur résume ce qu'elle a appris d'eux (improvisez en fonction de leurs actions, mais il y a des chances que cela se résume à « vous êtes une race ingénieuse, mais faible et divisée, je n'aurai aucun mal à me nourrir à la surface »). Si la Chose devait mourir, ils disparaîtraient aussi.

6 « Maintenant que vous n'avez plus rien à m'apprendre, vous n'avez plus de raison d'être. Rejoignez-moi ! Sautez dans le gouffre ! Vous serez à jamais une partie de ma conscience, et nous chasserons ensemble. »

Un test de SAN est à l'ordre du jour, avec à la clé une perte de 2/1d10.

Ceux qui restent lucides se demandent pourquoi la Chose ne les souffle pas comme des bougies, maintenant qu'elle n'a plus besoin d'eux. Cardon est muet sur ce point, et se contente de répéter qu'ils n'ont qu'un tout petit pas à faire pour la rejoindre… En fait, la Chose a trop bien fait son travail. Elle leur a donné le libre arbitre indispensable à l'accomplissement de son expérience. Elle ne peut pas le leur retirer. Elle va sans doute avoir l'occasion de le regretter.

Mort et fou à la fois ?

Ayant vu la Chose et appris la nouvelle de leur mort en quelques minutes, il est tout à fait possible que certains personnages craquent. C'est même souhaitable.

La table des Chocs psychologique des règles est pleine de bonnes idées. Vous devriez vous servir pour au moins une partie des victimes, mais il y a plus dérangeant qu'une énième crise de panique.

Quoi donc ? De l'amour. Du désir. Les déments contemplent cette atrocité chitineuse surgie du fin fond des siècles comme ils regarderaient leur mère ou une épouse tendrement aimée. Ils veulent être avec elle, en elle, se fondre dans ses ténèbres, vivre l'éternité en sa compagnie, découvrir tous les coins et les recoins de cet intellect si différent du leur…

Ils font un pas en avant et… bien sûr, ils se ressaisissent avant d'avoir eu le temps de sauter dans le gouffre, peut-être avec l'aide de leurs amis. S'ils racontent leur expérience, leurs compagnons leur feront-ils confiance lors de la dernière scène ?

Scène IV : Résolution

Que faire ?

La Chose ne tient pas à ce que ses pions rebelles réfléchissent trop longtemps. S'ils ne la rejoignent pas, elle décide de les y forcer. S'il reste des PNJ avec eux, ils tentent de les pousser dans le vide. Martial se met en mode « machine à tuer », Jean-Jean s'y prend plus sournoisement, et le Père Phonse se conduit en Gollum hystérique et peu efficace… Tous se sont vus promettre de « revivre » s'ils poussaient les investigateurs dans le vide. Ils n'ont même pas honte de le leur dire, d'ailleurs.

La Chose sera aussi surprise qu'eux de découvrir que cette tactique ne fonctionne pas. Même si un investigateur tombe dans le vide pendant la bagarre, il bascule dans les ténèbres et réapparaît aux côtés du groupe une seconde plus tard. Rien à faire, la Chose a besoin de leur consentement.

Bien entendu, cela se passe très différemment si le même personnage décide *de son plein gré* de sauter dans le gouffre pour rejoindre la Chose. Dans ce cas, il est happé par une énorme pince mal formée, enfourné dans une gueule qui ferait peur à un requin, et dévoré en quelques secondes. Le processus est indolore, et entraîne un anéantissement complet. Normalement, ce n'est pas la voie que choisissent des investigateurs dignes de ce nom… En revanche, les PNJ ont déjà capitulé subconsciemment. S'ils chutent, c'est pour de bon.

Une fois débarrassés des PNJ, les personnages ont un peu de temps pour réfléchir. La bonne nouvelle est qu'ils ne sont pas en danger tant qu'ils ne cèdent pas à la Chose. La mauvaise nouvelle est que celle-ci n'a pas l'intention de les laisser s'en tirer. Ils sont dans son esprit, et c'est elle qui contrôle l'environnement.

Le sol se met à trembler. Des grondements sourds résonnent dans les tunnels. Des rochers, qui paraissaient stables un instant auparavant, se détachent et basculent dans le gouffre. Et les ténèbres bouillonnantes commencent à monter, hissant la Chose vers la corniche.

Si les investigateurs fuient, c'est parfait ! La Chose sort du puits et entreprend de les poursuivre dans des galeries dont elle modèle la géographie à sa guise. Les personnages vont vivre une expérience cauchemardesque, jusqu'au moment où ils n'auront plus d'autre choix que de se retourner et de combattre.

Sortir des griffes de la Chose

Comment se débarrasse-t-on d'une entité préhistorique, lorsque l'on n'a pas la chance d'être un occultiste chenu armé d'un *Necronomicon* ? Plus angoissant, comment faire, *lorsque l'on fait partie d'elle ?*

Les investigateurs ont deux solutions, une évidente, et une qui l'est moins.

Le combat physique

La solution évidente est de ramasser des pioches et de sauter sur la saloperie qui les a tués. C'est simple, efficace, carré et d'un classicisme à toute épreuve. Dans ce cas, servez-vous des caractéristiques de la « manifestation physique », et mettez en scène un beau combat final contre un bon vieux crabe-scorpion-démon, dans un environnement difficile.

Cette fois, la Chose ne veut plus les récupérer. Elle s'est résignée à perdre leur POU, et cherche à les tuer. Les dégâts qu'elle inflige sont réels. S'ils meurent, c'est pour de bon.

- **Option : se battre dans l'esprit du monstre.** Si vous voulez un combat un peu épicé, servez-vous de cette option. La Chose a besoin de toute sa concentration pour maintenir une forme stable pendant le combat. Elle n'a donc pas un contrôle total sur le décor, mais elle conserve la possibilité de l'altérer. À chaque round, elle peut faire

La manifestation physique de la Chose

À utiliser si vous avez besoin d'un « monstre » pour rabattre les mineurs du groupe 2 vers le puits principal, et/ou dans la scène finale.

CON	25	Endurance	99%
DEX	10	Agilité	50%
FOR	20	Puissance	99%
TAI	25	Corpulence	99%
INT	22	Intuition	99%
POU	40	Volonté	99%

Valeurs dérivées

Impact	+6
Points de Vie	25

Compétences

Avancer inexorablement	80%
Pister	80%
Modeler son environnement	60%
Se faufiler dans des galeries trop étroites pour elle	50%

Armes

• Dard 80%
Dégâts 1d6+ 2 + impact



• Pince 60%
Dégâts 1d10 + impact
Peut attaquer trois fois par round (un dard et deux pinces).

Armure : 2 points de chitine

SAN : 2/1d10

Modeler son environnement : La Chose a le choix entre trois types d'effets, *mineurs*, *normaux* et *majeurs*. Les effets mineurs lui coûtent une attaque, les effets normaux deux attaques, et les effets majeurs ses trois attaques du round. Elle ne peut pas s'en prendre directement aux personnages ou à leur matériel, qui ont acquis une certaine réalité. Tout le reste, en revanche, est envisageable.

• **Un effet mineur** est susceptible de distraire ou de perturber les personnages, mais sans les blesser. Grondements, vibrations sous leurs pieds, lumières vives, odeurs pestilentielles, légère altération des distances… Selon les circonstances, un effet mineur entraîne un malus de 10% à la prochaine action de la cible ou, au pire, la perte d'une attaque.

• **Un effet normal** est susceptible de blesser les mineurs de manière indirecte. Un rocher se détache de la voûte, un mineur qui tombe pour une autre raison atterrit pile sur un morceau de métal tranchant, la chaleur ou le froid deviennent insoutenables… Les dégâts devraient tourner aux alentours d'1d6 à 1d10, selon les circonstances. (Pour les personnages, faire apparaître une arme ou un objet utile rentre dans cette catégorie. Ses dégâts ne peuvent pas dépasser 1d10, ce qui exclut de faire apparaître une caisse de dynamite.)

• **Un effet majeur** reste indirect, mais il affecte 1d4+1 membres du groupe et inflige davantage de dégâts (1d6+2 à 2d10). Le plus évident est l'éboulement, mais vous pouvez aussi faire jaillir de la lave, inonder la galerie ou ouvrir une crevasse. Si le combat est précédé d'une poursuite, c'est dans cette catégorie que rentrent les passages qui se rallongent ou deviennent plus étroits, les terrains mouvants qui permettent à la Chose de regagner du terrain, etc.

Dans tous les cas, si l'investigateur ciblé ne fait rien d'autre pendant ce round, il a droit a à un **test de résistance** sous une caractéristique (DEX pour du terrain instable, POU contre une distraction, CON contre des effets de température, etc.), affectée d'un multiplicateur de x3 pour un effet mineur, x2 pour un effet normal et x1 pour un effet majeur.

La manifestation mentale de la Chose

À utiliser dans la deuxième version de la scène finale du scénario 2.

INT	40	Intuition	99%
POU	60	Volonté	99%

Compétences
Comprendre les humains 30%
Créer des illusions 80%
Faire une offre impossible à refuser 30%
Modeler son environnement 80%
(sans applications de combat dans cette version)

Armure : Sous cette forme, elle n'est sensible qu'à ce qui attaque son POU

SAN : 2/1d10

un jet de Modeler son environnement, une compétence présentée dans la marge ci-contre. En général, elle sacrifie son attaque de Dard en échange d'un effet mineur par round pour déstabiliser le plus menaçant de ses adversaires. Si elle se rend compte que ce n'est pas payant, elle s'immobilise pour préparer un effet majeur.

Après l'avoir vue faire pendant un round, les mineurs comprennent qu'ils participent à la nature de la Chose… et qu'ils ont donc les mêmes capacités qu'elle. Ils les maîtrisent moins bien, toutefois. Ils peuvent déclencher des effets mineurs sur un test de POU x2% et des effets normaux sur un test de POU x1%. Les effets majeurs sont hors de leur portée. Rien n'empêche la Chose de consacrer son jet à essayer d'annuler les effets voulus par les personnages, mais elle est seule, alors qu'ils sont cinq…

N'en faites pas trop quand même. L'idée n'est pas de rejouer le combat de Merlin et de Madame Mim dans *Merlin l'Enchanteur*, juste de donner un peu de piquant à une bataille finale qui, sans elle, serait trop classique.

Le combat mental

Si la mise en scène d'une énième baston contre un monstre hideux et surpuissant n'est pas votre tasse de thé, ni celle des joueurs, rien ne vous empêche d'employer une autre approche.

Lorsque la Chose est assez proche, les investigateurs « sentent » les âmes des mineurs qu'elle a dévorés. Ils font partie d'elle, sans être complètement assimilés. Leur libre arbitre est-il intact ? Serait-il possible de les pousser à la révolte ? « On va donner une crise de foie à cette saloperie » ou même « Grève générale ! » sont deux manières lapidaires de résumer cette tactique.

Ce combat se joue sur le POUvoir. La Chose a 60 points de POU. Tous ensemble, les membres du groupe 2 en ont 56. La table de résistance étant ce qu'elle est, cela veut dire que les mineurs ont 30% de chances d'affecter la Chose, et qu'elle a 70% de chance de les affecter. Cependant, les personnages peuvent faire basculer ce ratio en leur faveur.

Au début de chaque round, l'un des personnages a la possibilité de faire un petit discours en appelant aux âmes des morts (faites tourner cette responsabilité, que les plus éloquents ne soient pas seuls sous les projecteurs.) Quelque chose comme « Martial, on n'a pas toujours été du même côté, toi et moi, mais tu ne mérites pas ça ! Bats-toi, bon Dieu ! » convient tout à fait, mais rien n'empêche l'orateur de se lancer dans quelque chose de plus élaboré. Si les joueurs et vous-mêmes trouvez l'effort méritoire, l'éloquence suffit. Sinon, un test de Baratin, de Négociation ou de Persuasion est nécessaire. S'il est réussi, un fantôme se détache de la Chose. Chaque fantôme lui coûte 2 points de POU. Selon le temps que vous voulez consacrer au combat, les fantômes peuvent se dissiper… ou ajouter leur POU à celui des personnages.

Cette phase terminée, les mineurs et la Chose ont tous les deux droit à une attaque, celui qui a le POU le plus élevé ayant l'initiative pour le round. Techniquement, c'est une lutte POU/POU, qui coûte 1d6 points au perdant. Aux personnages de lui donner une « couleur », s'ils le désirent. Se font-ils une arme de leur haine contre le monstre qui les a tués ? De leur amour pour leurs proches ? De leur regret de ne plus les voir ? Toutes ces émotions, et toutes les émotions humaines, sont valides. De son côté, la Chose les bombarde d'images mentales insupportables. Elle peut puiser dans l'imagination d'un personnage (Luigi voit sa mère mourir, Antoine voit sa femme et ses enfants réduits à la mendicité, etc.) ou être plus génériques (Jillers rasé, le nord de la France transformé en un désert où rôdent les serviteurs de la Chose, etc.).

La bataille se termine lorsque vous arrivez à un écart tel que l'un des camps a 95% de chances d'affecter l'autre. Si la Chose l'emporte, les investigateurs sont absorbés en elle pour le reste de l'éternité. Si les investigateurs l'emportent, la Chose, très affaiblie, se replie dans son œuf.

Normalement, le combat devrait paraître déséquilibré en faveur de la Chose au début, puis se retourner peu à peu à l'avantage des humains.

L'adieu aux armes

Qu'ils aient triomphé de la Chose physiquement ou mentalement, pendant un court moment, les mineurs retrouvent la réalité. Ils émergent à proximité de l'œuf, probablement dans la galerie aménagée par les survivants. L'autre groupe est sans doute à proximité.

Les investigateurs sont devenus des fantômes. L'énergie vitale empruntée à la Chose se dissipe vite. Donnez à chaque joueur la possibilité de prononcer l'éloge funèbre de son personnage en une phrase. Lorsqu'ils en auront terminé, fondu au noir…

Conclusion(s)

Il est l'heure de faire le point.

• **Si le groupe 1 a passé un marché et que le groupe 2 a échoué à neutraliser le Grand Ancien**, la Chose remonte à la surface en compagnie des investigateurs et des sectateurs. Les 3500 habitants de Jillers disparaîtront dans la nuit de Noël. Dollon perdra la raison. Quant aux investigateurs, ils seront dévorés avec les autres.

• **Si le groupe 1 a passé un marché mais que le groupe 2 est parvenu à neutraliser le Grand Ancien**, le symbole rouge s'efface d'un seul coup de l'esprit des membres du groupe 1. La température de la galerie où ils se trouvent

remonte. L'œuf n'est plus qu'un rocher bizarre, mais presque anodin. L'entité qui y dort ne se réveillera pas avant plusieurs décennies. Les mineurs convertis s'effondrent, définitivement déments.

- **Si le groupe 1 a rejeté le marché mais que le groupe 2 a échoué à neutraliser la Chose**, les membres du groupe 1 sont libres de remonter à la surface. La Chose est affaiblie et ses sectateurs perturbés. Les investigateurs ont environ une heure devant eux pour mettre en place un plan destiné à les empêcher de remonter avec leur maître. Dans ces conditions, faire sauter les quatre puits d'aérage et condamner le puits principal est extrême, mais se justifie assez bien.
- **Si le groupe 1 a rejeté le marché et que le groupe 2 est parvenu à neutraliser le Grand Ancien**, le symbole rouge s'efface d'un seul coup de l'esprit des membres du groupe 1. La température de la galerie où ils se trouvent remonte. L'œuf n'est plus qu'un rocher bizarre, mais presque anodin. L'entité qui y dort ne se réveillera pas avant plusieurs siècles. Les mineurs convertis s'effondrent, définitivement déments. En prime, les membres du groupe 1 voient les fantômes de ceux du groupe 2. Ils ont quelques secondes pour leur faire leurs adieux. La mine n'est plus dangereuse.

Bilan

Avec ses vingt-huit morts, la catastrophe minière de Jillers sera la pire de l'après-guerre dans le Nord. La fosse n°5 sera condamnée. M. Dollon se retirera des affaires au début des années trente, passant le flambeau à un groupe d'employés soigneusement choisis (dont les investigateurs?). Après la Seconde Guerre mondiale, la compagnie sera nationalisée. Les années passeront, la catastrophe sera oubliée, les mines péricliteront avant de fermer dans les années 80, Jillers se dépeuplera... mais les puits resteront.

Prolongements

- **Que faire de l'œuf?** Vaut-il mieux le garder à portée de main, ou le balancer au fond de l'Atlantique? Si les investigateurs optent pour la première solution, ils se condamnent à monter la garde pour le reste de leurs jours. S'ils préfèrent s'en débarrasser, ils prennent le risque quelqu'un d'autre mette la main (ou le tentacule) dessus.
- **Quel avenir pour Dollon?** S'il a survécu, il a une dette envers le groupe de secours, et il paye toujours ses dettes. Stocquard prend du galon. Les mineurs sont tous mis sur le chemin d'une modeste aisance. Tous les six savent que le monde « normal » n'est qu'un voile. De là à devenir investigateurs à temps plein, il n'y a qu'un pas. Dollon a les moyens de les financer, voire de se joindre à eux.
- **Les mineurs convertis**. Que faire d'eux, s'ils survivent? Dollon finance leur séjour dans un hôpital psychiatrique, mais au bout de quelques mois, lorsqu'ils paraîtront guéris, il faudra bien les faire sortir. Ils prétendent ne se souvenir de rien. Sont-ils délivrés de l'emprise de la Chose, ou préparent-ils son retour? Comment le savoir? Le savent-ils eux-mêmes?
- **Les fantômes du groupe 2**. S'il est toujours aux commandes, Dollon ferme la fosse n°5. Les rares préposés à son entretien rapportent que les fantômes de mineurs « tués dans la catastrophe » y apparaissent régulièrement. Comment exorciser l'esprit d'anciens investigateurs? Est-ce même souhaitable? Si cela se trouve, ils montent la garde de l'Autre Côté contre un retour de la Chose.
- **Le symbole rouge**. Les personnages du groupe 1 ne le voient plus à l'état de veille, mais pendant des semaines, ils l'ont à l'esprit lorsqu'ils s'éveillent. Ils ont l'impression qu'il suffirait de modifier un peu cette courbe, ou peut-être d'incliner cette partie du symbole de quelques degrés, pour *comprendre* la Chose... ou pour la ranimer. Leur lutte pour ne pas devenir fous pourrait bien les conduire dans l'enfer de la Bibliothèque Nationale. Que dissimulent ces autres symboles, similaires mais pas identiques, dans le *Necronomicon*?
- **Une autre Chose?** Est-il possible qu'un deuxième œuf attende quelque part, sous Jillers ou ailleurs dans la région? Cyaëga, une entité similaire à la Chose, vit sous une colline de l'ouest de l'Allemagne, pas si loin que cela de Jillers. Sont-elles tombées sur Terre en même temps?
- **La mine, lieu de pèlerinage**. Lors de sa brève période d'éveil, la Chose a envoyé des ondes psychiques sur tout le nord de la France et au-delà. Tout au long des années trente, la mine de Jillers reçoit la visite d'individus polis mais subtilement inquiétants, qui offrent de fortes sommes pour explorer le 20e niveau, seuls ou en compagnie de l'un des survivants. Que veulent-ils, au juste? Et d'où viennent-ils? De France? Du repaire allemand de Cyaëga? De Goatswood, dans les Midlands?
- **Bergwerksschacht 5**. Été 1940. Presque treize ans ont passé depuis la catastrophe. Comme tous les charbonnages du Nord, la mine a été saisie par les Allemands. Les nouveaux maîtres imposent des conditions de travail inhumaines et insistent pour que l'on rouvre la fosse n°5. Tout le charbon présent sur le site doit être exploité pour le Reich! Mais ne s'intéressent-ils qu'au charbon? Si oui, pourquoi une section de SS est-elle cantonnée à Jillers, sous les ordres d'un civil que tout le monde appelle « Herr Professor »? Et qu'est-ce que c'est que tout ce « matériel d'extraction expérimental » que ce mystérieux professeur se fait livrer de Berlin? Les anciens du groupe 1, rangés des voitures, doivent reprendre du service ou former de petits jeunes, aux confins de la lutte contre le Mythe et la Résistance.



Profession : Ouvrier

Sidérurgiste, mineur, ouvrier d'usine,...

Pour l'ouvrier, la vie est simple : en échange d'un salaire juste suffisant pour le faire vivre, il doit passer huit heures par jour devant un établi ou une chaîne de montage. Son horizon ? Des petits bonheurs simples. Si tout va bien, il aura, dans l'ordre, une femme, des enfants, un pavillon et une modeste retraite. Vu de l'usine, le spectre du chômage est autrement plus menaçant que les forces du Mythe. Le meilleur moyen d'affronter l'un ou d'autre reste l'organisation. Les ouvriers ont eu des décennies pour apprendre une leçon qui ne vient pas naturellement aux intellectuels : l'union fait la force.

Compétences d'occupation

Baratin, Bricolage, Bureaucratie, Conduire engin lourd, Contacts & Ressources, Langues étrangères (l'argot du métier, le patois pour ceux qui arrivent de la campagne, ou une « vraie » langue étrangère pour travailler à l'étranger ou avec des immigrants), deux compétences de Métier au choix (parmi Mécanique, Explosifs, Électricité, Mine, Verrerie, etc.), Négociation, Persuasion.

Particularité

Compétence : Bosser en équipe.
+10% à la compétence Bricolage.
+1 en FOR, en CON ou en DEX, au choix.

Cercles d'influence

Anarchistes, Ouvriers, Syndicalistes.

Équipement fétiche

Un outil préféré qui lui donne +10% dans sa compétence de Métier.

Niveau de Vie

De Pauvre à Classe moyenne.

Profil type Mécanicien

Caractéristiques et attributs

APP	12	Prestance	60%
CON	13	Endurance	65%
DEX	12	Agilité	60%
FOR	13	Puissance	65%
TAI	13	Corpulence	65%
ÉDU	12	Connaissance	60%
INT	12	Intuition	60%
POU	12	Volonté	60%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Magie	12
Points de Vie	13
Santé Mentale	60

Compétences d'occupation

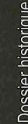
Baratin	35%
Bricolage	55%
Conduire (automobile)	40%
Conduire (camion)	40%
Mécanique	60%

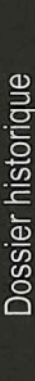
Trivia

Qu'il s'agisse de l'industrie automobile, du textile, de l'armement, de l'industrie lourde (sidérurgie, charbonnage), de la construction d'infrastructures, la part de l'industrie ne cesse de croître dans les pays développés comme la France ou les États-Unis (autour de 30% pendant la décennie pour l'un et l'autre). C'est l'ère de la rationalisation, du « fordisme », des premières chaînes de montage... mais il subsiste aussi, surtout en France, de très nombreuses « petites industries » familiales. Le secteur s'est féminisé pendant la Grande Guerre, et il en reste quelque chose, même si certaines industries comme les charbonnages restent des bastions masculins.

DOSSIERS HISTORIQUES

Douze trames d'aventures




Dossier historique

Introduction

L'Appel de Cthulhu ne s'écrit pas qu'au présent. Les créatures du Mythe sont éternelles et intemporelles. Pratiquement tous les personnages de Lovecraft découvrent de monstrueuses vérités oubliées depuis longtemps. Qu'il s'agisse des activités de la Grande Race voici des millions d'années, des méfaits de Joseph Curwen deux siècles avant l'époque de Charles Dexter Ward, ou de la terrible généalogie de Wilbur Whateley au début du XX[e] siècle, le passé regorge de secrets qui influencent encore le présent.
Ce chapitre se compose de douze petites histoires destinées à donner un peu de profondeur historique à une campagne française. Sans être des scénarios à part entière, elles sont plus développées que de simple synopsis.
Toutes sont présentées de manière uniforme, en commençant par une **présentation des faits**. Elle est suivie par une courte **explication** de ce qui s'est réellement passé, puis d'un paragraphe sur les **traces** laissées par l'affaire dans les archives et les mémoires, et enfin d'une présentation de ses **prolongements** au temps des investigateurs. Cette approche est destinée à vous permettre de les exploiter à n'importe laquelle des époques « classiques » de *L'Appel de Cthulhu* (Belle époque, Années folles ou Contemporain). Bien entendu, si vous vous sentez un peu plus ambitieux, rien ne vous empêche de les convertir en scénarios historiques type « Étranges époques ». Il suffit d'y rajouter une introduction pour les investigateurs et quelques personnages non-joueurs pour faire le liant.

Cahier des charges

Les trames de ce chapitre ont été rédigées avec les contraintes suivantes à l'esprit.

- **La petite histoire, pas la grande**. Les grandes figures historiques ne se marient pas forcément bien avec le Mythe de Cthulhu. Les protagonistes de ces trames sont donc des « oubliés de l'histoire », des individus plausibles pour leur époque, mais qui n'ont pas changé la face du monde. Rien ne vous empêche d'y glisser quelques personnages illustres, que ce soit à l'arrière-plan ou sur le devant de la scène. Pour prendre un exemple, telle qu'elle est rédigée, l'affaire du monastère Saint-Blaise (p. 146) est restée un problème strictement local jusqu'à la fin. Mais un récit de ces événements aurait pu parvenir aux oreilles des autorités et être jugée assez sérieuse pour conduire à l'intervention des troupes royales. En 1365, celles-ci sont conduites par un certain Bertrand du Guesclin, « capitaine général pour les pays entre Seine et Loire ». Du coup, de nombreuses biographies du connétable consacrent quelques lignes à la reprise en main du monastère, quitte à donner des versions imprécises et contradictoires de ce qui s'y passait.
- **Dans les interstices de la France éternelle**. Le contexte historique de ces dossiers est aussi précis que possible compte tenu des contraintes de place. En revanche, leur géographie est presque entièrement imaginaire. Créer un « pays de Lovecraft » en France aurait été possible, mais l'exercice aurait été très artificiel. Et puis, ce n'est pas nécessaire. En dehors des grandes villes s'étendent des centaines de milliers de kilomètres carrés de petits bourgs et de villages, tous flanqués de leur château, de leurs ruines pittoresques ou de leur curiosité géographique. Pourquoi ne pas en rajouter quelques-uns et leur donner un contexte cthulhien ? Il aurait été possible d'opter pour le réalisme et d'exploiter des sites réels et de véritables légendes. Mais en ces temps connectés où le moindre hameau a son site Internet et apparaît en photo sur Google Earth, l'imaginaire est le meilleur refuge de la créativité... De plus, ce flou géographique vous permettra d'adapter plus facilement ces trames à votre région et à votre environnement[1].
- **Des questions ouvertes**. Le choix de conclure certains prolongements par des points d'interrogation est délibéré. L'idée est de vous conserver une marge de création. Selon les histoires que vous avez envie de raconter, vous pourrez modifier les réponses que vous apportez à ces questions... ou les ignorer complètement.
- **Des histoires autonomes**. Chacun de ces dossiers forme la base d'un scénario indépendant. Mais si vous vous sentez ambitieux, il n'est pas très difficile de les mélanger pour obtenir des pistes de campagnes. Rien ne vous interdit de décider, par exemple, que l'église Saint-Michel d'Eudicourt (p. 162) a été l'un des arrêts des pèlerins de la Jérusalem céleste (p. 144). Qu'ont-ils fait là-bas ?
- **Mythe de Cthulhu ou fantastique ?** Toutes les histoires de ce chapitre sont cthulhiennes, mais le Mythe y est toujours marié à d'autres éléments. Le contexte historique oriente le type d'histoire qu'il est possible de raconter. De plus, une époque laisse des traces dans la mémoire collective. Cette dernière, à son tour, impose ses thèmes. Pour prendre quelques exemples, l'histoire de la malebête (p. 142) est un coup de chapeau aux *Vies des saints* du Moyen Âge... et à tous les films de monstres où la Bête rôde. L'affaire Davrignac (p. 154) emprunte les codes des récits romanesques du XIX[e] siècle, en particulier *Le comte de Monte-Cristo*. Avec son sorcier amateur de sacrifices humains, *Les possédées de Bois-Fleury* (p. 158) est cthulhien, mais c'est aussi un hommage au fantastique traditionnel et aux histoires de fantômes. *Le photographe évaporé* (p. 160) explore l'une des tangentes peu connues du Mythe de Cthulhu et y introduit un peu de Jean Ray au passage. Et ainsi de suite.

1 Plusieurs trames font référence à « la grande ville voisine ». Il va de soi que c'est celle qui vous arrange.



Préhistoire La vallée des cannibales

Les faits

Où ?

Vallée de la Barme-au-Diable, dans les Alpes.

Quand ?

Plusieurs incidents à partir de 10 000 avant J.C., le plus sérieux se situant vers 5000 avant J.C.

Que s'est-il passé ?

Les premiers occupants de la vallée s'y sont installés il y a environ douze mille ans. Le cœur de leur implantation était un réseau de grottes situé sur le versant sud. Pour autant que les outils retrouvés sur place permettent d'en juger, ils n'étaient pas très différents de leurs contemporains… à un détail près. En au moins une occasion, il semble qu'ils aient mangé leurs morts. C'est du moins ce que l'on peut déduire des ossements enterrés dans la grotte la plus profonde du complexe. Arrangés en alignements géométriques compliqués, ils mélangeaient les squelettes d'une douzaine de personnes et portaient des traces de cuisson.

La vallée fut désertée puis réoccupée à plusieurs reprises au cours des millénaires suivants, au gré des bouleversements climatiques. Située juste au-delà du point de plus grande extension des glaces, elle a toujours été accessible… mais pas forcément habitable.

Quelque chose s'est produit aux alentours de 5000 avant J.C. Soudain, les paisibles chasseurs-cueilleurs se sont changés en guerriers, attaquant les vallées alentours et ramenant un grand nombre de prisonniers. Deux grottes isolées furent réaménagées, fermées par des palissades. Les ravisseurs installèrent de grands foyers à proximité, juste à côté d'immenses fosses communes. Pendant un demi-siècle, le peuple de la vallée s'adonna au cannibalisme, dévorant des centaines de personnes. Les ossements retrouvés dans les fosses portent des traces tout à fait claires de découpe et de cuisson. Beaucoup ont été brisés pour en récupérer la moelle. Les cannibales disparurent pratiquement du jour au lendemain, après quoi la vallée resta déserte pendant plusieurs siècles.

Vers 1500 avant J.C., les lieux furent occupés par des constructeurs de mégalithes. Ils s'installèrent plus bas et plus près du torrent, dans un village de bois dont il reste quelques traces à peine lisibles (essentiellement des trous de poteaux). On leur doit le Seigneur et la Dame, deux pierres dressées d'environ 1,50 m de haut, aujourd'hui très érodées.

Environ mille ans plus tard, un peuple gaulois s'établit au fond de la vallée, à peu près là où se trouve aujourd'hui le bourg de La-Barme-au-Diable. Les siècles, puis les millénaires, s'écoulèrent. Le pic du Loup, qui domine l'entrée ouest de la vallée, se coiffa de fortifications qui, en leur temps, devinrent un imposant château fort. Vers 1400, le village se dota d'une église, toujours debout au XXI[e] siècle. La vallée ne fut jamais un enjeu stratégique. Aucun de ses ressortissants n'est devenu illustre.

Des cas de cannibalisme sont signalés dans la vallée en 1349, à plusieurs reprises entre le XVI[e] siècle et le début du XVIII[e]… bref, à chaque fois que la région traverse une période de famine. La dernière affaire connue remonte à 1817.

L'explication

Ithaqua, le Wendigo, règne sur les glaces et les étendues sauvages qui s'étendent au-delà du cercle polaire. Son domaine s'est beaucoup restreint avec le temps. Il y a douze mille ans, ce petit coin de France était juste à la limite des glaces… Le peuple qui y a vécu a passé des pactes avec l'esprit des vents. Les occupants successifs de la vallée ont pris soin de les respecter, guidés par des inscriptions aujourd'hui disparues qui figuraient sur les parois des grottes.

Lorsque le climat se radoucit, l'esprit cessa de répondre, jusqu'à ce qu'un chaman plus ambitieux que les autres se lance dans un gigantesque programme de sacrifices. Au bout d'une génération d'efforts, le Wendigo répondit, engloutissant la vallée sous des tonnes de neige et emmenant le chaman dans son paradis de glace…

Le Grand Ancien n'a pas foulé ces terres depuis, mais quelque chose de son esprit est resté, quelque chose qui pousse les habitants de la vallée, quels qu'ils soient, à se tourner vers le cannibalisme un peu plus vite que les gens normaux.

Les traces

- Une « Barme », c'est une grotte. Le nom même de « la Barme-au-Diable » indique que quelque chose dans ces cavernes a marqué les esprits, il y a des siècles. Au Moyen âge et au début de l'époque moderne, elles sont associées à des histoires de sorcellerie et de sabbat, mais ces récits sont trop vagues pour que l'on puisse en tirer des informations.
- En 1643, le père Tissot, le curé de Barme, explora les grottes de fond en comble. Avant 1965, sa relation de l'évènement se trouve au presbytère. Cette année-là, elle est transférée au musée de la Préhistoire de la grande ville voisine. Tissot fut très marqué par « des images païennes, peintes au fond de la dernière grotte, où apparaît une figure démoniaque aux yeux de feu, beaucoup plus grande qu'un homme, qui semble guider des chasseurs ». Selon lui, ces fresques, bien connues de ses paroissiens, exerçaient une « mauvaise influence » sur eux. Il les fit

donc badigeonner de peinture noire, et grava son nom sur la paroi pour la postérité.

- Comme partout dans le royaume, les chroniqueurs mentionnent des cas de cannibalisme à chaque grande famine. Il s'agit assez souvent de figures de style sans véritable substance… mais ce n'est pas le cas dans la région. « Les anthropophages de Barme » sont suffisamment bien documentés pour avoir fait l'objet d'une thèse en anthropologie en 1974. Soutenue par un certain Daniel Garin, lui-même originaire de la vallée, elle s'appuie sur des sources judiciaires et des traditions orales, mais ne remonte pas avant le XIVe siècle.
- Les traces du premier festin cannibale furent découvertes par l'un des successeurs du père Tissot, le père Baud, en 1823. Ce prêtre s'intéressait à l'archéologie en amateur. Il eut l'idée de fouiller le sol de la grotte au pied des fresques effacées par Tissot. Il fut récompensé par une riche moisson d'ossements. Il prit soin de les cataloguer, faisant venir un artiste de la grande ville voisine pour qu'il les dessine tels qu'ils étaient disposés lors de la découverte, puis dessine chaque os individuellement. Après quoi, il leur donna une sépulture chrétienne dans le carré des indigents du cimetière du village (où le sol, très acide, les a fait disparaître). Il faudra attendre le dernier tiers du XXe siècle pour que ses notes sur cette « tombe collective » soient réinterprétées dans le sens du cannibalisme. Personne n'a encore fait le lien avec les pratiques funéraires d'une tribu Inuit de la côte orientale du Groenland. Pourtant, la ressemblance est troublante.
- La découverte des vestiges, beaucoup plus impressionnants, de la période des « chasseurs d'hommes », se produira peu avant votre époque de jeu. Dans les années 1890 ou 1920, l'endroit sera référencé comme « un site rituel de préparation des corps ». À cette époque, aucun chercheur sérieux n'aurait avancé l'idée que nos ancêtres aient pu être des cannibales. Au XXIe siècle, cette notion sera mieux admise.
- Les dégâts commis par le père Tissot au XVIIe siècle sont réparables dès la Belle époque. Du temps, de la patience et une bonne expérience en restauration d'œuvres d'art suffisent… Bien sûr, la technologie disponible au XXIe siècle rendra l'opération plus facile. Le panneau vandalisé mesure environ six mètres sur trois. On y découvre des scènes de chasse, dominées par un monstre humanoïde aux yeux flamboyants. D'autres, visiblement plus récentes, dépeignent des hommes qui en capturent d'autres, les gardent dans des enclos… Les panneaux suivants ont été martelés et sont à jamais perdus. La technologie moderne permet d'établir que les vandales se sont servis d'outils en bronze. Trois mille cinq cents ans avant les investigateurs, les bâtisseurs de mégalithes ont fait de leur mieux pour purifier le site, sans oser toucher à l'image d'Ithaqua.
- Le Seigneur et la Dame sont d'honnêtes pierres levées sans mystère… Mais des fouilles permettent de découvrir qu'elles ont été érigées à l'emplacement d'une imposante structure en bois, contemporaine de la période des « chasseurs d'hommes ». Il ne reste quasiment rien de ce qui était à la fois le temple d'Ithaqua et la salle de banquet de ses adorateurs, sauf des outils en pierre, des pointes de flèche et peut-être une statuette.

Les prolongements

- Les événements qui se sont produits vers 5000 avant J.C. ont de quoi fasciner durablement préhistoriens, anthropologues… sans oublier, si vous jouez au XXIe siècle, les experts de la branche « police scientifique » de la gendarmerie locale, appelés en renfort. Mieux, un site similaire, et pratiquement contemporain de la Barme-au-Diable, a été découvert à Herxheim, en Allemagne, en 2009. Y en a-t-il d'autres ailleurs en Europe ?
- En mars 1916, à Verdun, le soldat Jean Mugnier, originaire de la vallée, se retrouva enterré vivant dans une casemate au cours d'un bombardement. Seul survivant de sa section, il fut récupéré par les Français dix jours plus tard. Il avait à moitié dévoré deux de ses camarades. Il finit ses jours à l'asile d'Annecy dans les années 50, laissant derrière lui quatre cahiers où il essaye d'expliquer ce qu'il a fait et pourquoi (sans oublier, dans les marges, des dessins d'un style assez proche de ce que l'on peut voir dans les grottes). Les cahiers sont en possession de ses petits-enfants. Aujourd'hui très âgés, ils vivent toujours dans la vallée, mais ils n'aiment pas parler de leur grand-père.
- Dans les années 2000, Daniel Garin, l'anthropologue qui a étudié la vallée pour sa thèse, enseigne à l'université de Grenoble. Il passe plusieurs mois par an en Nouvelle-Guinée. Les experts universitaires sur les aspects culturels de l'anthropophagie de son niveau sont rares : trois Américains, un Canadien, un Danois et deux Russes. La découverte du site des « chasseurs d'hommes » ramènera certainement Garin à la maison. Il l'ignore, mais Jean Mugnier est l'un de ses arrière-grands-pères du côté maternel.
- Quelle que soit l'époque, une accroche du type « Un tueur cannibale terrorise la région ! » fait toujours son petit effet. Lorsque la police le trouve, il s'agit d'un habitant de la vallée, un type tout à fait ordinaire, qui prétend avoir été inspiré par une statuette préhistorique qu'il a déterrée près de la Dame. Cette image primitive du Wendigo conserve une partie de la personnalité du chaman qui a initié le grand carnage. Ses propriétaires sont voués à la démence.
- À propos du chaman, l'un des dons octroyés par le Wendigo est l'immortalité. Il est tout à fait possible que l'initiateur des « grandes chasses » d'il y a sept mille ans soit toujours en vie. Le retour au pays d'un sorcier préhistorique pourrait donner naissance à un nouveau culte de cannibales. À moins qu'il ne revienne à la faveur de la pire tempête de neige de mémoire d'homme. La route du village est coupée, les hélicoptères de la gendarmerie ne sortent pas. Les investigateurs, venus étudier le site archéologique, se retrouvent brusquement bloqués en compagnie de villageois qui les regardent d'un œil de plus en plus affamé.



250 - La sainte et le dragon

Les faits

Où ?

Forêt d'Egoranda, Gaule.

Quand ?

Aux alentours de 250 après J.C.

Que s'est-il passé ?

Oublions l'histoire et laissons parler la légende, telle qu'elle nous est parvenue :

« Rufus et Orbia étaient frère et sœur, issus d'une illustre famille qui gouvernait la province au nom de l'Empereur. Toute jeune, Orbia suivit l'enseignement d'un saint homme qui s'était installé dans les bois, près de la villa de son père. Devenue une fervente chrétienne, elle fonda un petit monastère près d'une source.

Hélas, son frère Rufus était un païen cruel. De retour d'Orient, où il avait passé de longues années à guerroyer, il entreprit de persécuter les agneaux du Seigneur.

L'infâme Rufus dénonça sa propre sœur aux autorités. Arrêtée, la jeune fille comparut devant le tribunal, mais elle se défendit avec tant d'éloquence que le juge se convertit à la vraie foi et devint, plus tard, le premier évêque de la ville.

Rufus recruta alors une bande de brigands et les chargea d'attaquer le monastère, certain qu'une trentaine d'hommes endurcis ne feraient qu'une bouchée de la poignée de chrétiens rassemblés dans la forêt. Las, Dieu avait d'autres projets ! Voyant arriver les assassins, Orbia et ses disciples se mirent à genoux et prièrent le Seigneur. En réponse, les arbres eux-mêmes s'interposèrent entre les chrétiens et les brigands, qui prirent la fuite et cessèrent à tout jamais de ravager la région.

Rufus, consumé par la rage et par la haine, repartit alors pour l'Orient. Il rendit visite à un magicien de Césarée, en Cappadoce, et revint avec un sinistre démon, une grande bête, faite à l'image d'un serpent, avec des ailes de dragon, des yeux de soufre fondu et une gueule de loup dévorant. Pendant de longs mois, la malebête terrifia la province, attaquant les fermes des chrétiens, mangeant leurs enfants et leur bétail.

Orbia passa ces mois en prière, certaine que Dieu protégerait son monastère, mais doutant de ses forces. Son inaction révoltait ses disciples. L'un d'eux, nommé Bassidius, plus audacieux que les autres, se rendit jusqu'à l'antre de la malebête et tenta de la vaincre par les armes. Il fut promptement dévoré.

Enfin, alors que la cause des chrétiens semblait perdue, les prières d'Orbia furent exaucées. Un ange descendit du ciel et lui remit un parchemin où était écrit, en lettres de feu, le Vrai Nom de la malebête, tel qu'il lui avait été donné par Adam aux premiers jours du monde.

Orbia, armée de sa foi et du parchemin, se rendit à son tour à l'antre de la malebête. Celle-ci, avisée comme l'est toujours la progéniture du Serpent, courba l'échine devant elle. D'un mot, la jeune fille la scella à jamais dans la roche.

Au même instant, à l'autre bout de la région, le sorcier Rufus mourut. Le Diable emporta son âme.

Orbia vécut encore de longues années. À sa mort, ses disciples recueillirent ses os. Ils furent placés dans un reliquaire précieux et offerts à l'adoration des fidèles. »

L'explication

L'histoire de Rufus et d'Orbia est le souvenir, déformé et surchargé d'ornements chrétiens, d'une lutte de pouvoir entre deux groupes de sorciers.

La faction d'Orbia se rattachait à la nébuleuse des cultes de la fertilité qui adorait Shub-Niggurath sous différents visages. Les « arbres » qui s'interposent entre elle et les brigands étaient de Sombres rejetons. Le fait que le magistrat refuse de poursuivre Orbia démontre sans ambiguïté que cette secte avait de solides appuis locaux.

Le groupe de Rufus, plus exotique, venait de Cappadoce et adorait l'un des masques de Nyarlathotep. La malebête était une horreur chasseresse.

La lutte entre les deux cultes, menée presque ouvertement avec l'aide de créatures du Mythe, se conclut à l'avantage d'Orbia… avant que les chrétiens ne ramassent la mise, une ou deux générations après sa mort. Au Ve siècle, le souvenir de la sorcière fut réinterprété, et Orbia devint « sainte Orbie ».

Les traces

- La forêt d'Egoranda est devenue une tranquille région agricole, centrée sur le bourg d'Ingrande-la-Sainte, au cœur duquel se dresse une très belle église romane dédiée à sainte Orbie. Les historiens modernes ont établi que dans la seconde moitié du IIIe siècle, la région avait été l'un des foyers du mouvement des bagaudes, des citoyens révoltés qui prenaient le maquis plutôt que de payer des impôts. Ils pourraient expliquer les « brigands » de la légende.
- Orbie est davantage devenue sainte par tradition que par une décision de l'Église. Son histoire apparaît dans de nombreux manuscrits médiévaux, mais elle n'a jamais figuré dans les grandes compilations comme la *Légende dorée*.
- Il a existé une version radicalement différente de l'histoire. Rufus y est un centurion chrétien qui arrive d'Orient pour trouver la province où il est cantonné en proie à de graves troubles provoqués par une magicienne nommée Orbia. Celle-ci finit par être vaincue par « un ange du Seigneur » venu au secours de Rufus. On retrouve notamment cette histoire dans une *Vie des saints* du VIIe siècle conservée à Aix-



la-Chapelle, en Allemagne, mais elle est oubliée en France.

- Sainte Orbie est au cœur de tout un cycle de légendes locales. Sainte guérisseuse, elle était particulièrement révérée par les femmes enceintes, car elle assurait des accouchements rapides et faciles. Il existe une demi-douzaine de variantes de sa lutte contre la malebête. La plus longue, un poème de la fin du XIII[e] siècle, multiplie les péripéties. La sainte tente de détourner le monstre vers « les troupeaux des païens » (sans succès), puis elle encourage « des chevaliers » à l'affronter (ils sont dévorés), avant de s'y risquer elle-même sans la protection divine (elle s'en tire de justesse). Simples ou élaborées, toutes les versions de l'histoire ont été compilées dans les années 1750 par un médecin local, le docteur Paul Legris. Ce fervent catholique en a tiré la matière d'un petit ouvrage, sobrement titré *Vie et miracles de la très sainte Orbia, vierge consacrée, au temps des empereurs romains*. Ce livre n'a connu qu'un seul tirage, très limité, en 1759. Un exemplaire se trouve à la bibliothèque municipale d'Ingrande-la-Sainte, mais il est en si mauvais état qu'il ne sort pas de la réserve. Quelques autres survivent dans la région.
- La malebête figure depuis toujours sur le blason de la ville, où elle est représentée comme un dragon classique. Elle est également sculptée sur la base de la châsse de sainte Orbie, où elle ressemble davantage à un serpent.
- Le corps de sainte Orbie a été caché lors des troubles du IX[e] siècle, perdu, retrouvé, puis démembré et vendu au détail pour financer les travaux de la nouvelle église romane. Ce qui en restait fut transféré dans une châsse précieuse vers 1250, caché de nouveau pendant les guerres de Religion… Le reliquaire d'or et de cristal ne contient plus que deux côtes et une mâchoire. Personne n'a envisagé de les soumettre à une expertise médico-légale. Elle permettrait de découvrir qu'elles appartiennent à trois individus différents. L'une des côtes a appartenu à un homme et remonte aux années 800. L'autre est celle d'une femme qui a vécu au XII[e] siècle. Seule la mâchoire pourrait avoir appartenu à la sainte.
- Dans les années 1880, le culte de sainte Orbie est encore très présent dans la population de la région. Il s'estompe tout doucement après la Première guerre mondiale.
- Depuis le début des années 1970, la municipalité d'Ingrande-la-Sainte a décidé de mettre en avant son patrimoine artistique et culturel. L'église romane et les remparts du XIV[e] siècle ont été restaurés à grands frais. En été, les maisons Renaissance du centre-ville abritent des tavernes où l'on sert de l'hypocras, des échoppes d'enlumineurs et autres vendeurs de bliauds. La fête médiévale, mi-juin, est l'une des plus renommées de la région. Sainte Orbie est un peu délaissée, alors que la malebête est au cœur de l'opération. L'Office du tourisme l'a déclinée en porte-clés, en posters, en tapisseries, en presse-papiers, en t-shirts, en albums de BD, en livres de coloriages, et ainsi de suite. Il est même possible de visiter le « rocher du monstre », une imposante formation rocheuse à flanc de colline d'où l'on jouit d'une vue spectaculaire sur le village. Un accès handicapé vient d'être aménagé à grands frais. Il dessert aussi l'aire de pique-nique, en contrebas.

Les prolongements

- Le véritable culte de « sainte Orbie », alias Shub-Niggurath, a survécu à la christianisation. À la fin du XVI[e] siècle, la région a été le théâtre d'une chasse aux sorcières particulièrement virulente, conduisant une vingtaine de paysannes des alentours au bûcher. Après cette date, il ne subsiste plus que sous une forme très atténuée et relativement inoffensive. Il ne commence à redresser la tête qu'à l'époque des investigateurs. Au XXI[e] siècle, il a des représentantes parmi la petite communauté d'amateurs de reconstitution médiévale établis autour d'Ingrande-la-Sainte.
- La grande villa qui servait de lieu de réunion au culte de « Rufus » a disparu depuis longtemps. Selon vos besoins, un paysan peut tomber dessus par hasard au XIX[e] ou au XX[e] siècle, ou elle peut être redécouverte au début du XXI[e] grâce à l'archéologie aérienne. Même si elle est entièrement dégagée, elle n'a pas grand-chose de remarquable à première vue. Il ne reste que la base de quelques murs et des fragments de mosaïques. Tôt ou tard, quelqu'un se rendra compte que le bâtiment principal avait un sous-sol et qu'un petit temple y était aménagé. Les archéologues y verront un *mithraeum* du III[e] siècle, une trouvaille relativement rare. Les investigateurs auront peut-être une autre opinion… Surtout lorsqu'ils apprendront qu'à en juger par les résidus de sang découverts au fond de la fosse, les Romains n'y ont pas sacrifié *que* des taureaux.
- Le « parchemin aux lettres de feu » de la légende était en fait un papyrus qui contenait le rituel de contrôle de l'horreur chasseresse. D'après l'ouvrage du Dr Legris, il aurait été enterré avec sainte Orbia, mais il n'est plus dans la châsse depuis longtemps. Il est caché dans un petit oratoire discret, construit au Moyen âge sur l'emplacement présumé du « monastère » de la sainte. Perdues dans la forêt et oubliées de tous depuis le XVI[e] siècle, ses ruines se trouvent sur une propriété privée. Selon l'époque et vos envies, obtenir la permission d'y mener des fouilles peut être simple… ou impossible. La propriétaire appartient-elle au culte ?
- La malebête a été « enfermée dans la montagne », mais pas renvoyée. Le « rocher du monstre » ouvert à la fin du XX[e] siècle est une pure création de l'Office du tourisme. Une tradition, encore vivace dans les années vingt, désigne à sa place le « saut de la Dame », un ravin difficile d'accès. Au bout de dix-sept siècles, les liens qui retiennent la créature sont très affaiblis. Pour la réveiller, il suffirait qu'un groupe passe à proximité, qu'il s'agisse de chasseurs (en 1890 et 1920) ou de randonneurs (dans les années 2000). Une fois sa faim rassasiée, l'horreur chasseresse se mettra à la recherche d'Orbia et de son culte. Elle sera certainement surprise, et peut-être amusée, de se découvrir en effigie à tous les coins de rue, mais cela ne risque pas de la détourner de sa mission. Soudain, de paisibles paysannes ou d'inoffensives néo-babas-cools se font déchiqueter. La grande prêtresse n'a pas de défenses magiques, mais elle a un carnet d'adresse. Au bout de quelques meurtres, elle appelle au secours. D'authentiques sectateurs de la Grande Déesse débarquent en ville et se préparent à invoquer un ou deux Sombres rejetons pour liquider la malebête. Si les investigateurs n'y mettent pas bon ordre, la guerre entre Rufus et Orbia va connaître un épilogue sanglant, près de deux mille ans après la mort de ses protagonistes.



Les deux hommes parcoururent la France de Marseille au Mont-Saint-Michel via l'Auvergne et la Bourgogne, puis du Mont aux Pyrénées via Chartres. En cours de route, ils visitèrent de très nombreux sanctuaires secondaires. Il leur arrivait de se perdre de vue pendant des semaines, mais ils finissaient toujours par se retrouver. On reconnaissait aisément leurs deux bandes, car « au lieu de porter coquilles comme les autres pèlerins, ils honoraient saint Jacques en portant une estoile à leur chapeau ».
Hélas, il ne faisait pas bon être trop voyant, ou d'une orthodoxie douteuse, dans un comté de Toulouse où l'Église venait d'inventer l'Inquisition. Les deux groupes furent arrêtés au printemps 1231. Thibaud se retrouva en prison à Pamiers. En août 1231, après un procès rapide et secret, il fut brûlé pour hérésie. Baudouin, arrêté, détenu pendant plusieurs semaines, fut libéré et autorisé à continuer sa route. À son retour de Compostelle, Baudouin rejoignit le tout nouvel ordre des Dominicains et se consacra à l'éducation religieuse des paysans. Il mourut très âgé dans un couvent toulousain, vers 1270.

1224 - Les pèlerins de la Jérusalem céleste

Les faits

Où ?

Un peu partout en France.

Quand ?

De 1224 à 1231.

Que s'est-il passé ?

Au printemps 1224, un incendie ravagea le château de la famille du seigneur d'Esterneil, un petit fief champenois, non loin de Provins. Il n'y eut que deux survivants, Thibaud, le plus jeune fils, et le frère Baudouin, un clerc qui appartenait à la maisonnée. Visiblement très ébranlé par le drame, messire Thibaud annonça qu'il prenait la croix.
Parvenu à Saint-Jean-d'Acre, il fut brièvement reçu par le roi Jean de Brienne, en même temps que d'autres seigneurs venus de France pour aider le très chancelant royaume latin. Vers la mi-1225, Thibaud fut fait prisonnier dans une escarmouche aux confins de l'Égypte. Il fut libéré quelques mois plus tard avec d'autres captifs, à la faveur de la détente née de l'avènement du nouveau roi des États croisés, Frédéric de Hohenstaufen. Thibaud passa plusieurs mois en territoire ennemi. Il séjourna un moment au Caire, puis visita Jérusalem, alors en territoire musulman, et termina son périple par Damas et Beyrouth. Toujours accompagné du frère Baudouin, il débarqua à Marseille à la mi-1227. Il fit alors le vœu de ne revoir ses terres qu'après avoir prié la Vierge au Puy, à Vézelay et à Chartres, sans oublier monseigneur saint Michel au Mont et monseigneur saint Jacques en Galice.
Thibaud et Baudoin se joignirent à une bande de pèlerins, puis à une autre. Le charisme du chevalier et la diplomatie du prêtre aidant, ils finirent par se retrouver à la tête d'une petite troupe, forte d'une cinquantaine de personnes. Les « pèlerins de la Jérusalem céleste » se divisèrent alors en deux groupes, suivant des chemins parallèles.

L'explication

Dans les années 1140, l'arrière-grand-père de Thibaud participa à la Deuxième Croisade. Après dix ans en Terre sainte, il revint, amenant avec lui des pratiques religieuses déviantes glanées auprès de derviches suspects et de moines douteux. Cela ne l'empêcha pas de mourir dans son lit, ni même de rejoindre *in extremis* l'ordre du Temple. Les deux générations suivantes d'Esterneil glissèrent peu à peu d'un catholicisme discutable à l'adoration pure et simple de divinités païennes. Encouragé par le frère Baudouin, Thibaud y mit un terme radical en égorgeant ses parents et ses deux frères dans leur sommeil. Après un tel crime, un pèlerinage en Terre sainte s'imposait. Le frère Baudouin, en homme pratique, proposa d'en profiter pour tenter de « remonter l'hérésie de votre famille à sa source ».
Ce que les deux hommes apprirent en Palestine, en Égypte et en Syrie confirma leurs pires angoisses : la chrétienté était assiégée, non seulement par les sectateurs de Mahomet, mais aussi par une armée de démons féroces, plus anciens que la Création et plus redoutables que le Serpent. Ils eurent l'occasion de voir les forces du Mythe à l'œuvre et de découvrir que, parmi leurs ennemis musulmans, certains les combattaient. Ils prirent note de leurs méthodes. Au Caire, ils découvrirent quelques rituels de protection plus anciens que l'Islam.
Il ne leur restait plus qu'à rentrer en Europe porter le fer contre les forces du mal sous couvert d'un pèlerinage. Les étoiles portées par les deux amis étaient d'authentiques Signes des Anciens, celles de leurs disciples des imitations en plomb. Leur combat ne s'embarrassait pas de nuances, ce qui leur valut vite une très mauvaise réputation. Et, de fait, certains des membres de leur « troupeau » étaient d'anciens brigands mal repentis. Après quelques mois de « pèlerinage », tous ressemblaient davantage à des vétérans qu'à de paisibles voyageurs.
Leur arrestation par l'Inquisition ne doit rien au surnaturel. Thibaud, espérant contre toute espérance trouver des alliés parmi les religieux, leur exposa franchement sa vision de l'univers. Elle lui valut le bûcher. Frère Baudouin biaisa, composa et finit par sauver sa peau.

Les traces

- Le fief d'Esterneil a disparu. Pendant le séjour en Terre sainte de Thibaud, le comte de Champagne décida d'en « assumer la garde ». Après la mort du seigneur légitime, le comte se garda bien de le rendre aux cousins de Thibaud. Cette annexion servit de prétexte à une mini-révolte féodale, vite matée par le comte, mais mentionné dans toutes les bonnes histoires du comté.
- Au XIXe et au XXe siècle, Jean Donnedieu et Sylvain Chassagne, deux historiens locaux, ont travaillé sur le fief d'Esterneil. L'ouvrage du premier, publié en 1848, s'intitule *Familles oubliées de Champagne.* C'est une compilation de sources anciennes, très aride, mais qui mentionne les liens des Esterneil avec les Templiers, ainsi que la mort tragique du dernier titulaire du fief « au cours d'un pèlerinage ». La thèse du second, *Esterneil, un fief champenois du Xe au XIIIe siècle*, a été rédigée dans les années 1980. Elle se concentre davantage sur les mentalités et le « temps long », mais contient un peu plus d'informations sur Thibaud, mentionnant son séjour en Terre sainte et son exécution par l'Inquisition en plein pays cathare.
- Les mouvements de Thibaud et Baudouin au cours de leur pèlerinage en France sont très difficiles à retracer, mais de loin en loin, le nom de leur bande fait surface dans les chroniques de tel ou tel grand centre religieux. Généralement, le contexte ne leur est pas favorable, avec des entrées du type « ce jour, des pèlerins ivres ont abattu le chêne de sainte Brigilde, au prétexte qu'il abritait un diable païen dans ses racines » ou « ce jour, des pèlerins ont, à grand bruit et fracas, tenté d'arracher l'épée de saint Angelbert à la chapelle où elle est exposée depuis que ledit saint s'en servit pour tuer le dragon qui terrorisait la région ». Seule exception, ils semblent s'être plutôt bien entendus avec les moines du Mont-Saint-Michel, où ils ont séjourné plusieurs semaines.
- Les minutes des interrogatoires de Thibaud sont longtemps restées dans les archives de l'évêché de Pamiers, avant de disparaître vers 1790. Une copie réalisée au XVIIe siècle se trouve aux Archives nationales, à Paris. Au cours de plusieurs interrogatoires, l'accusé, identifié comme « Tibaldus le Champenois » expose à ses juges une vision du monde où Dieu n'est que le plus jeune des démiurges. Largement impuissant, il laisse ses aînés tourmenter les humains. Le plus redoutable de ces « grands diables » est « l'homme noir d'Égypte qui porte mille visages », mais Thibaud mentionne aussi une déesse des forêts nommée Niggat, et un démon des eaux qui « vit dans les rêves des fous ». Quant au Christ, Thibaud niait qu'il eut été le fils de Dieu et doutait de la portée universelle de son message. L'hérésie était plus que patente. Thibaud refusa de s'en repentir, affirmant qu'il « était mieux versé que ses juges en ces matières ». Les derniers mots du dossier sont : « En foi de quoi, fut remis au bras séculier pour être brûlé ».

Les prolongements

- L'itinéraire des deux hommes n'était pas choisi au hasard. Certes, leurs étapes figuraient parmi les sanctuaires les plus réputés du monde médiéval, mais... Saint Michel, archange, terrasse un dragon. Pour un homme du XIIIe siècle, saint Jacques est un saint guerrier, le maître de la cavalerie céleste, le protecteur de l'Espagne. Quant au Puy, à Vézelay et à Chartres, on y adore des vierges noires dans des grottes ou des chapelles souterraines, autrement dit des déesses païennes christianisées. Deux saints guerriers associés au ciel et trois saintes cthoniennes, disposés en cinq points, comme dans l'étoile à cinq branches qui ornait le chapeau de leurs pèlerins. Ces deux hommes avaient entrepris de bloquer le passage à des Forces très anciennes et redoutables. Grâce au frère Baudouin, ils ont eu le temps d'achever ce gigantesque exorciste. Les effets du rituel sont-ils permanents, ou faut-il le renouveler tous les quelques siècles ? Dans ce cas, quelle est la prochaine échéance ?
- À son retour d'Espagne, le frère Baudouin a rejoint l'ordre dominicain, dont la principale vocation allait bientôt devenir la lutte contre les hérésies. Une partie de ses connaissances, couchées dans des termes plus acceptables que ceux de Thibaud, est allée grossir l'arsenal de ceux que l'on surnommera les « Domini Canem », les « chiens du Seigneur ». Aux temps modernes, les archives du Vatican en conservent la trace... Par ailleurs, si vous avez besoin d'un ordre religieux voué à la chasse aux démons en général et aux forces du Mythe en particulier, son origine est toute trouvée !
- Les disciples de Thibaud et de Baudouin se sont dispersés après l'arrestation de leurs deux chefs, mais tous avaient vu le Mythe à l'œuvre. Beaucoup sont rentrés chez eux, rassasiés d'aventures. Quelques-uns ont choisi continuer le combat. Leur héritage s'est perpétué pendant des siècles dans de petites communautés marginales : pèlerins et brigands mais aussi, plus tard, ménestrels, acteurs itinérants, et enfin colporteurs. Le dernier « pèlerin de la Jérusalem céleste », un vagabond, est mort en Bretagne en 1881, sans avoir initié de successeur. Leurs connaissances sont perdues... à moins que l'un d'eux, au cours de ces six siècles, ne les ait mises par écrit.





1362 - Le chevalier sans visage

Les faits

Où ?

Le monastère bénédictin de Saint-Blaise et ses alentours.

Quand ?

Entre 1362 et 1365.

Que s'est-il passé ?

En cette période particulièrement sombre de la guerre de Cent Ans, le petit monastère bénédictin de Saint-Blaise, situé à l'écart des grandes routes, redoutait d'être attaqué. Entre ses voisins cupides et violents, les bandes de mercenaires pillant pour leur compte, et la menace d'une chevauchée anglaise ou française, la région n'était pas sûre. Un soir de janvier 1362, un voyageur inhabituel se présenta à l'hostellerie de l'abbaye. L'homme, au visage dissimulé par un heaume de forme ancienne, se présenta comme le sire Jean de Roherville, pèlerin et chevalier normand. Il expliqua à l'abbé Humbert qu'il cherchait à se racheter de terribles péchés. Pour cette raison, il ne portait plus les armes de sa famille mais un écu noir, et avait fait le vœu de ne plus retirer son heaume tant qu'il n'aurait pas été absous par le pape en Avignon.

Prétendant ressentir le besoin de faire une halte dans son pèlerinage, il proposa un marché à l'abbé : avec ses compagnons, il s'installerait dans une dépendance à moitié en ruine, dans la forêt, et protégerait l'abbaye contre ses ennemis. En échange, les copistes de Saint-Blaise produiraient deux exemplaires enluminés d'un livre qu'il se proposait d'offrir au Saint-Père. Lorsque leur tâche serait achevée, il reprendrait la route.

Trop heureux d'être défendu à si bon compte, l'abbé accepta. Quelques jours plus tard, deux autres « pèlerins » masqués arrivaient, suivis d'une petite dizaine d'hommes aux mines patibulaires. Comme prévu, ils s'installèrent dans l'ermitage abandonné, à dix minutes de marche du monastère, et commencèrent à patrouiller aux alentours. Les moines se mirent au travail, messire Jean leur remettant les documents à copier petit à petit.

Au printemps, une troupe de mercenaires tenta d'attaquer Saint-Blaise. Beaucoup plus nombreux que les défenseurs, ils furent néanmoins mis en déroute. Roherville et les siens firent une dizaine de prisonniers, que l'on ne revit plus jamais.

Une nouvelle crise éclata deux mois plus tard, lorsque les copistes se plaignirent à l'abbé de la nature « fétide et blasphématoire » de l'ouvrage sur lequel ils travaillaient. L'abbé Humbert eut une explication violente avec Roherville, au terme de laquelle il enjoignit ses moines de continuer leur travail, les assurant que leur cause était pure. Peu après, Roherville recruta à ses frais des tailleurs de pierre et des maçons, afin de mieux fortifier l'abbaye.

Au cours de l'année 1362, les moines se partagèrent peu à peu entre partisans et adversaires de Roherville, les premiers mettant l'accent sur ses bienfaits, les seconds sur ses nombreuses étrangetés, perçues comme autant de marques diaboliques. L'abbé Humbert se rangea petit à petit à leur avis, mais il mourut bientôt d'une « maladie » aussi soudaine qu'opportune. Dans des conditions discutables, le chapitre élut le frère Robert, le cellérier, décrit comme un homme « aux appétits déréglés », qui appartenait au camp de Roherville.

L'un des copistes se pendit cet hiver-là, laissant une lettre où il expliquait que « l'abominable Livre de l'Antéchrist » qu'il copiait ayant tué sa foi, il ne lui restait plus qu'à tuer son corps. Roherville refusa qu'on lui donne une sépulture chrétienne. Il le fit écorcher par ses hommes et exigea que sa peau, convenablement tannée, serve à relier ses copies. Un autre copiste, le frère Anselme, prit la fuite le lendemain.

Les deux années suivantes virent le monastère poursuivre sa descente aux enfers. Au printemps 1363, Roherville et les siens quittèrent leur ermitage pour s'installer dans l'hostellerie, dans l'enceinte même de l'abbaye. L'une des sources précise qu'ils « firent venir viles catins de la ville, et tinrent grandes débauches, à la honte et au dol des pieux moines, bien qu'ils fussent obligés de se tenir coi, sous peine d'être honteusement molestés par les gens d'armes ». Produire les copies exigées par le sire de Roherville devint l'unique raison d'être de l'abbaye. Gauthier, le frère bibliothécaire, qui ne semblait pas affecté par le contenu du livre, se chargea de promouvoir des novices et de recruter des copistes dans les monastères des alentours.

À l'été 1365, les copies étaient prêtes. Roherville et les siens quittèrent le monastère « accompagnés d'une grande foule de moines impurs ». Peu après, un nouvel

abbé fut imposé par le supérieur provincial de l'ordre bénédictin. Il fallut quelques années pour que la normalité reprenne ses droits à Saint-Blaise, mais l'abbaye finit par retomber dans l'obscurité.

L'explication

Roherville et les siens étaient en passe de devenir des goules. Le livre qu'il désirait copier contenait les secrets de leur métamorphose, ainsi qu'une masse d'informations sans équivalent sur la culture et la société de ces créatures.

Les traces

- La tradition orale de la région a gardé le souvenir des « moines noirs » de l'abbaye et du « chevalier félon » qui les protégeait. Elle leur a donné une fin à leur mesure : engloutis par la terre et transportés directement en enfer.
- Sous la Révolution, les *Chroniques* officielles de l'abbaye ont été transférées dans les archives de l'évêché de la grande ville voisine. Pour ces années-là, elles parlent juste d'une épidémie et d'un « temps de misère », sans plus de détails.
- Le frère Anselme, le copiste qui s'échappa après le suicide de son collègue, rédigea un récit détaillé des événements de l'année 1362. L'original est aujourd'hui perdu, mais quelques fragments en subsistent dans les deux mille pages de la monumentale *Histoire provinciale du clergé régulier* de Dom Colignon, un obscur auteur ecclésiastique du XVIIIe siècle. L'histoire y est dépouillée de tout aspect surnaturel. Roherville est présenté comme un chevalier cruel et violent.
- Dans les années 1690, le comte d'Erlette a passé plusieurs mois dans la région. Sa correspondance mentionne Saint-Blaise comme le « monastère noir où le Mystère impie s'est accompli ». Il est possible que plus d'informations aient figuré dans les chapitres du *Culte des goules* que l'imprimeur, pourtant peu regardant, refusa de joindre au reste de l'ouvrage. Hélas, ils ont disparu avec le comte au début du XVIIIe siècle, quelque part dans les Ardennes.
- Un dernier écho de l'affaire résonne dans les écrits d'un certain Jules Dumesnil, écrivain populaire et polémiste anticlérical des années 1880. Il en a fait la matière d'un roman-feuilleton, *Les mauvais moines*, oublié sitôt publié. Dans les années vingt, sa documentation se gorge tranquillement d'humidité dans le grenier de sa petite-fille. Au XXIe siècle, les papiers de Dumesnil, moisis et à peine lisibles, occupent plusieurs cartons des Archives départementales. Le chercheur y trouvera un récit complet de l'affaire rédigé par l'un des moines qui survécut au règne de terreur de Roherville.

Les prolongements

- L'abbaye de Saint-Blaise, pillée par les Écorcheurs en 1424, a été incendiée par les Protestants en 1567. Elle connut une brève renaissance au début du XVIIe siècle, avant de péricliter. Lors de sa fermeture, en 1792, elle n'hébergeait plus qu'une demi-douzaine de moines. Les bâtiments de l'abbaye furent convertis en entrepôts de fourrage pour la gendarmerie, puis abandonnés. Vers 1900, il n'en reste que des ruines pittoresques, aux mains d'un propriétaire privé qui les laisse se délabrer. Son fils tente de timides efforts de conservation au cours des années vingt, sans obtenir beaucoup de résultats, faute de moyens. Au début du XXIe siècle, le site appartient au Conseil général, qui y mène une campagne de fouilles et de restauration.
- Les fortifications datant de la guerre de Cent Ans sont encore bien visibles. La crypte de l'église s'est effondrée depuis longtemps, mais un archéologue qui parviendrait à la déblayer y trouverait d'inquiétantes « gargouilles » aux traits canins… et l'entrée d'un tunnel. Roherville et les siens sont certes partis, mais pas par la route. Cet accès au monde souterrain des goules a été muré par les moines aussitôt après avoir servi au terrible chevalier. Les goules ont eu tout le temps de le faire s'ébouler de l'intérieur. Débouche-t-il encore sur quelque chose, ou est-ce un cul-de-sac ?
- Faire copier des manuscrits impies n'est pas le seul besoin que les goules ne peuvent assouvir qu'à la surface. Devenu immortel, Roherville a joué la même partition en d'autres lieux, à d'autres époques. Des histoires de guerriers vêtus de noir qui protègent les faibles en échange de « services » innommables ont circulé ailleurs en France lors de chaque grande crise, de la guerre de Cent Ans à la Seconde Guerre Mondiale.
- Il existe un « Roherville » en Seine-Maritime. C'est un joli village fleuri, remarquable pour les ruines de son donjon médiéval qui se dressent au centre d'un jardin public. La famille de Roherville a traversé les siècles, bénéficiant de temps à autre d'étonnants coups de chance. Sans être d'une grande richesse, les Roherville sont des notables prospères… qui ignorent qu'un lointain ancêtre veille sur eux depuis les profondeurs du cimetière municipal. Qu'arriverait-il si le chef de la famille venait à le découvrir ?
- Qu'en est-il du livre que messire Jean voulait faire copier ? Lorsqu'il prétendait se rendre en pèlerinage en Avignon, se moquait-il de l'abbé Humbert, ou était-il réellement en affaires avec le Saint-Siège ? Un manuscrit médiéval aux atroces enluminures, traitant de la corruption de la chair par le cannibalisme et d'une voie vers l'immortalité, refait surface de nos jours. Il aurait appartenu à un cardinal alchimiste au XIVe siècle, à un familier de Gilles de Rais au XVe, à un astrologue de cour au XVIe… et au comte d'Erlette au XVIIe siècle. Sa vente à l'hôtel Drouot attire beaucoup de monde. En plus d'une garniture de bibliophiles et d'intermédiaires, on trouve dans la salle un « homme d'affaires » russe qui a la réputation de dévorer le cœur de ses concurrents, un prêtre libanais curieusement bossu, un beau jeune homme aux maniérismes d'un autre siècle et une célèbre actrice américaine qui a pris sa retraite voici trente ans, mais n'a pas vieilli d'un jour. Tout ce petit monde se connaît bien et se regarde haineusement. Qui achètera le livre ? Un Roherville assiste-t-il aux enchères ? Si oui, il est possible que ce soit le moins antipathique des enchérisseurs…



1499 – L'imprimeur repenti

Les faits

Où ?

Dans le bourg de Roüy-le-Vieil.

Quand ?

Autour de Pâques 1499.

Que s'est-il passé ?

Roüy était un gros village fortifié semblable à des centaines d'autres, jusqu'à ce jour de 1495 où un étranger sollicita des autorités municipales l'autorisation d'y installer une imprimerie. Cette activité nouvelle, pratiquée en France depuis une vingtaine d'années, se diffusait petit à petit à partir de Paris et surtout de Lyon. Presque toutes les capitales provinciales avaient leur atelier, et les petits bourgs commençaient à s'en doter. Après avoir hésité quelques jours, les édiles, ennemis des « novelletés » mais flattés de voir Roüy rivaliser avec les grandes villes, acceptèrent.

L'étranger, un Alsacien du nom de Johann Schaeffer, dépensa beaucoup d'argent pour rénover la *Teste de Géant*, une auberge abandonnée. Il fit fabriquer sa presse, mais fondit lui-même ses caractères à partir d'un lingot de plomb qu'il avait avec lui à son arrivée. Son commerce ouvrit au printemps suivant.

Rebaptisé « Jehan Chaffré » par les habitants du bourg, l'imprimeur prospéra très vite. Il embaucha deux apprentis, alsaciens comme lui. Ensemble, ils réalisèrent plusieurs ouvrages de grande qualité, destinés notamment à Monseigneur Gauthier, l'évêque de la grande ville voisine. En 1497, Maître Jehan épousa Blanche, la fille d'un riche marchand, aussi belle que bien dotée. Nicolas, leur premier fils, naquit l'année suivante.

Peu après, l'imprimeur devint sombre, anxieux, morose. La mort subite de son fils, à l'âge de six mois, aggrava encore son état. Laissant ses ouvriers gérer l'atelier, il eut de longues conversations avec le père Étienne, le curé de la ville.

Le bon prêtre fut suffisamment alarmé par ce qu'il entendit pour rendre visite à l'évêque Gauthier, à la ville. Maître Jehan l'accompagna. Peu après, l'évêque écrivit au comte Charles, qui suivait la cour du nouveau roi, Louis XII.

Les récits de Maître Jehan avaient de quoi faire dresser les cheveux sur la tête. Pauvre ouvrier à la recherche d'un endroit où s'établir, il avait croisé la route d'un petit culte de sorciers. Ses membres lui offrirent une forte somme en échange d'un « chef-d'œuvre » un peu particulier : l'impression d'une Bible satanique. Le jeune homme n'osa pas refuser. Le culte tint parole. Il fit même davantage, le dirigeant sur une ville où il pourrait s'établir, lui remettant un lingot de plomb enchanté pour qu'il y façonne des caractères, puis l'amenant à épouser une sorcière… Jehan n'eut même pas besoin de vendre son âme en échange de ces bienfaits, il lui suffit d'offrir celle de Nicolas, son premier-né.

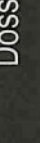
Taraudé par l'idée que son fils brûlait en enfer par sa faute, Maître Jehan finit se confesser… Son témoignage spontané, clair et circonstancié, était suffisamment alarmant pour que l'évêque et le comte décident, ensemble, d'avoir recours aux services d'un professionnel. Peu après Pâques 1499, un chasseur de sorcières privé nommé René d'Orchamp, mandaté par l'évêque et le comte pour enquêter sur « les abominables rumeurs de sorcellerie qui désolent la région », s'installa à Roüy.

D'Orchamp était tout le contraire d'un excité. Il s'agissait d'un juriste laïc, formé à la Sorbonne et conseiller au Parlement de Paris. Âgé d'une cinquantaine d'années, il était en semi-retraite, mais s'intéressait depuis 1492 à la question de la sorcellerie. En France, les grandes chasses aux sorcières étaient encore assez loin dans l'avenir, mais le sujet préoccupait suffisamment les esprits pour que des manuels comme le *Malleus Maleficarum* aient figuré parmi les *best-sellers* du XVe siècle…

Accompagné de deux greffiers et de quatre hommes d'armes, d'Orchamp fit preuve d'une grande efficacité, arrêtant sur-le-champ dix personnes, dont Blanche et son père. Torturés, ils avouèrent avoir participé à des sabbats, signé de leur sang le livre du Diable, avoir envoûté leurs ennemis et avoir sacrifié des enfants, dont Nicolas. Ces « aveux » étaient-ils sincères ? Les prévenus se contentèrent-ils de reconnaître mécaniquement ce dont ils étaient accusés ? La liste des crimes des sorciers était codifiée depuis bien longtemps. Dans ce genre d'affaire, tout le monde, s'y référait, chasseurs comme gibier.

Un jour de juin 1499, sept personnes furent brûlées vives sur la grand-place de Roüy. Les trois autres inculpés, dont Blanche, sauvèrent leur peau en échange d'une bonne partie de leurs biens et de la promesse de partir en pèlerinage.

Et Jehan ? Non seulement il ne fut pas inquiété, mais il reçut une part substantielle des biens de son beau-père. L'imprimeur s'en servit pour améliorer son matériel, recruter de nouveaux apprentis et ouvrir une échoppe à la grande ville. L'évêque resta l'un de ses fidèles clients. Jusqu'à sa mort en 1529, Maître Jehan Chaffré vécut heureux, riche et respecté. Il donna naissance à une dynastie d'imprimeurs, tous basés à Roüy, qui ne s'interrompit qu'en 1823.



L'explication

Vers 1497, l'archevêque de la province prit note des vilaines rumeurs qui circulaient sur l'évêque, son subordonné. Monseigneur Gauthier s'intéressait à la magie noire, mais à ce détail près, il n'était pas vraiment pire que ses pairs. Malheureusement pour lui, l'archevêque, issu de la haute noblesse, avait un jeune neveu à caser. Quel meilleur départ dans la vie qu'un évêché ?

Se sentant menacé, Gauthier décida qu'il était temps de montrer un peu de zèle. Il se fit charitable, se lança dans un ambitieux programme de constructions religieuses et décida qu'une petite chasse aux sorcières était à l'ordre du jour.

Or, justement, il venait de rendre service à un jeune Alsacien qui cherchait un capital pour s'établir. Jehan avait bien imprimé un livre interdit par l'Église avant de s'installer à Roüy, mais c'était pour le compte de l'évêque Gauthier. Il ne s'agissait pas d'une Bible satanique, mais de quelque chose de beaucoup moins banal : une sélection d'extraits puisés dans un manuscrit grec du *Necronomicon*[2] ramené de Byzance peu avant la chute de la ville, en 1453, traduits en latin par un érudit italien de l'entourage de l'évêque.

Jehan, qui venait de perdre son fils de causes naturelles, fit un parfait faux témoin. Le père Étienne, le comte Charles et M. d'Orchamp jouèrent leur rôle sans réaliser qu'ils étaient manipulés. Les « sorciers » étaient innocents, mais on ne fait pas d'omelettes sans casser d'œufs. Peu après la Noël 1499, l'archevêque succomba à une « congestion d'entrailles », officiellement causée par des excès de table. Son successeur se montra plus raisonnable. L'évêque Gauthier mourut de vieillesse dans son palais épiscopal en 1522.

Les traces

- Les minutes du procès ont disparu dans un incendie en 1634. L'affaire ayant eu une certaine célébrité en son temps, de copieux extraits des interrogatoires figurent dans plusieurs ouvrages de droit du XVIe et du XVIIe siècle. Jean Bodin, le grand expert en sorcellerie des années 1580, mentionne le cas de Roüy dans sa *Démonomanie des sorciers*. Il y félicite M. d'Orchamp pour sa modération et son bon sens. D'autres auteurs, moins fameux, estiment qu'il n'a pas creusé assez loin. Selon eux, l'infection avait certainement des racines plus profondes.
- M. d'Orchamp est mort en 1516. Il n'a pas laissé de *Mémoires*. L'affaire de Roüy n'était qu'un épisode dans sa longue carrière (épisode qui l'a sensiblement enrichi, d'ailleurs, les biens des condamnés ayant servi à payer ses frais). Des sources de seconde ou de troisième main mentionnent que dans ses dernières années, il aurait déclaré à son confesseur « qu'on lui avait fait jouer là un bien vilain rôle ».
- Sur place, le souvenir des « sorciers de Roüy », vivace jusqu'au XVIIIe siècle, est très estompé dans les années 1890. En 1920, c'est le sujet des recherches d'une jeune historienne locale, Madeleine Montiel, mais elle n'écrira jamais le livre qu'elle voulait en tirer. Ses notes restent dans ses papiers personnels jusqu'à sa mort en 1967. En 2010, l'affaire n'est plus qu'une légende locale parmi d'autres.
- L'évêque Gauthier est resté dans les mémoires comme un grand seigneur ecclésiastique issu de la noblesse, dépensier, cupide, lubrique, parfois violent… Bref, tout sauf un saint homme. Certaines sources le décrivent comme un « nécromant » et un « alchimiste », mais ces accusations viennent surtout de pamphlétaires protestants qui écrivaient vingt ou trente ans après sa mort.
- L'ancien palais épiscopal de la grande ville voisine est devenu un tribunal après la Révolution. Son aile ouest, un magnifique exemple d'architecture Renaissance, fut l'œuvre de Gauthier. Elle fascine les occultistes depuis des siècles. En effet, de mystérieux symboles sont gravés dans la pierre en plusieurs endroits discrets. Alchimie ? Occultisme ? Mythe de Cthulhu ? Code permettant de retrouver cet abrégé du *Necronomicon* ? Ou tout cela à la fois ?
- Deux ouvrages imprimés par Maître Jehan ont survécu, mais ils sont anodins et postérieurs aux années 1510. Ces incunables sont conservés par des collectionneurs privés. Le milieu des bibliophiles salue leur très grande qualité typographique.

Les prolongements

- Maître Jehan a accepté d'autres « commandes particulières » de l'évêque Gauthier. Il imprimait des grimoires sur les mêmes presses (et avec les mêmes jeux de caractères) que le reste de sa production. Bien entendu, il ne les signait pas, mais un expert n'aurait pas grand mal à lui attribuer ces œuvres. Cette activité parallèle s'est-elle arrêtée à sa mort, ou a-t-elle continué jusqu'à la fermeture de l'entreprise, en 1823 ?
- En 1890 et 1920, le bourg de Roüy-le-Vieil est encore prospère, grâce à sa foire aux bestiaux. La maison de la *Teste de Géant*, la première imprimerie de la ville, est un monument local, tout comme les deux autres ateliers ouverts par les descendants de Jehan rue de l'Encre. Dans les années 2010, Roüy-le-Vieil a beaucoup décliné. La foire n'existe plus. Le centre-ville est toujours pittoresque, mais délabré. Il n'y reste qu'une poignée de commerces, concurrencés par l'hypermarché de la grande ville. La *Teste de Géant* s'est effondrée lors de la grande tempête de 1999. Une chaîne de maisons de retraite a racheté le terrain et y a construit *Les Colibris*, un bâtiment aux couleurs pastel où croupissent une vingtaine de vieillards moroses. La cave gothique voûtée, jugée dangereuse, est interdite aux patients et au personnel. Elle renferme encore du matériel d'impression datant du début du XIXe siècle… sans oublier quelques caisses pleines de vieux livres moisis.
- Les victimes de M. d'Orchamp n'étaient pas coupables de ce dont Jehan les accusait. Mais il est possible qu'il y ait eu une authentique sorcière dans le lot. Si on remonte l'arbre généalogique des Chaffré, on y trouve de nombreuses petites tragédies. Hasard, malédiction, ou discrète vendetta poursuivie pendant plusieurs générations ?
- « Entreprise fermée » ne veut pas dire « famille éteinte ». Il reste des Chaffré, ils ont juste quitté la ville et changé d'activité. Quelle que soit l'époque, le retour d'un descendant naïf, désireux de renouer avec ses origines, pourrait déclencher toute une chaîne d'événements désastreux. Dans les années 2010, le Conseil général lui déroulera le tapis rouge, un technocrate de la grande ville estimant qu'un projet de création d'une imprimerie artisanale combinée à un musée étant « exactement ce qu'il faut » pour dynamiser Roüy-le-Vieil.

2 Ou de l'édition d'un exemplaire unique de l'effroyable manuscrit latin réalisé par les moines de Saint-Blaise un siècle plus tôt, si vous avez envie de relier les deux histoires.



1646 - Le labyrinthe maudit

Les faits

Où ?

Au château de Nauvillers.

Quand ?

De début juin à fin juillet 1646.

Que s'est-il passé ?

Henri de Nauvillers était un gentilhomme tout à fait banal pour son époque. Mi-homme de guerre, mi-homme de cour, il passa l'essentiel de sa vie loin de sa province, où son épouse veillait à leurs intérêts. Fin 1643, veuf, sans enfants vivants et diminué par une blessure reçue à Rocroi, il se retira dans ses terres. Il avait quarante-six ans.

Il s'embarqua dans deux projets de longue haleine : se remarier, et démolir le vieux donjon médiéval dont il avait hérité pour ériger à sa place un château moderne. Six mois après son retour, il épousa Anne d'Hyvecourt, l'une des plus riches héritières de la province. La jeune femme, âgée d'une vingtaine d'années, prit en main la refonte des jardins. Elle exigea que l'on bâtisse un labyrinthe végétal, un aménagement dont la mode, venue d'Italie au siècle précédent, ne se démentait pas. M. de Nauvillers, trouvant l'idée bonne, embaucha Gaspard Picard, un paysagiste réputé, qui avait fait son apprentissage au château royal de Saint-Germain-en-Laye.

Maître Picard présenta un projet ambitieux, qui fut agréé par Mme de Nauvillers. Le labyrinthe fut installé sur une île artificielle, créée en élargissant les douves. On y accédait par un petit pont donnant sur le parc, à l'est. Les travaux se déroulèrent sans incident, les haies de buis prospérant même au-delà des espérances de Picard. Le jour de l'inauguration, le 11 juin 1646, deux invités du baron, M. et Mme d'Orfeuil, se perdirent dans le labyrinthe pendant plusieurs heures. On rit beaucoup de leur mésaventure, mais elle n'était que le prélude à des événements plus inquiétants.

Le 16 juin, un jardinier disparut alors qu'il était parti tailler les haies du labyrinthe. Le baron organisa des recherches, revint bredouille, et finit par déclarer en haussant les épaules que le jeune homme avait sans doute « déserté son poste ». Ce n'était pas l'avis de sa famille.

Le 21 juin, un « homme étrange » fut aperçu à proximité du labyrinthe par les jardiniers. Lorsqu'ils tentèrent de l'attraper, l'intrus se réfugia sur l'île. Il ne fut pas retrouvé. Le baron et la baronne, absents lors de l'incident, ne prirent pas le témoignage des jardiniers au sérieux.

Le 25 juin, les onze chiens de la meute du château, « que le baron aimait par-dessus tout, bien davantage que sa femme », furent retrouvés morts, portant des plaies au cou. M. de Nauvillers, soupçonnant des braconniers, entreprit une enquête dans les villages voisins.

Le 5 juillet, la baronne aperçut « l'homme étrange » à l'entrée du labyrinthe. Elle le trouva effrayant, sans parvenir à le décrire autrement que comme « une sorte de Turc ou d'Arabe ». Le labyrinthe fut fouillé, ainsi que le reste du domaine, sans succès.

Le 9 juillet, Gaspard Picard fut retrouvé mort au fond du parc, apparemment d'une crise cardiaque. Des traces de pas à peine visibles, près du corps, conduisirent le baron à douter que cette mort soit entièrement naturelle.

Le 19 juillet, le baron vit à son tour « l'homme étrange » et faillit le rattraper, mais il le perdit dès le premier virage du labyrinthe… labyrinthe dont le baron mit quatre heures à sortir, alors qu'il en connaissait le plan par cœur.

La baronne disparut dans la soirée du 27 juillet, alors qu'elle se promenait dans le parc.

Deux heures plus tard, le baron, accompagné de cinq vieux serviteurs, tous d'anciens soldats, entrait dans le labyrinthe. Tout au long de la nuit du 27 au 28, il y eut d'étranges lumières et des coups de feu sur l'île.

Au matin du 28 juillet, la troupe revint au château. La baronne était avec eux. Ses cheveux avaient blanchi au cours de la nuit. Le baron était grièvement brûlé au bras gauche. Deux de ses hommes avaient disparu, les trois autres étaient légèrement blessés. À peine pansé, le baron exigea que l'on « boute le feu à ce maudit labyrinthe ». L'été était sec. Les haies flambèrent si bien que l'on eut peur pour le château.

Le baron de Nauvillers mourut des suites de ses blessures en 1647. Sa femme entra en religion peu après. À sa mort, en 1675, le titre et le château passèrent à Louis de Nauvillers, le neveu du baron, qui respecta scrupuleusement (et sans la comprendre) l'une des clauses du testament de son oncle : que « l'île du Labyrinthe reste à tout jamais nue comme la main, et que rien n'y pousse plus jamais ».

L'explication

Gaspard Picard est à la fois le responsable des événements et leur victime. Il a tiré le plan de son labyrinthe d'un ouvrage italien de la Renaissance, connu en français sous le titre *Principes de géométrie sacrée et profane*. En soi, ce livre est inoffensif, mais cet exemplaire comportait des annotations qui ne l'étaient pas. À un moment donné entre son impression en 1535 et le moment où le pauvre Picard l'a récupéré, en 1625, il avait appartenu à un individu qui disposait de connaissances alarmantes en topologie et en



géométrie. Picard incorpora certains de ces éléments dans les plans du labyrinthe qui devait être son chef-d'œuvre, mettant involontairement le parc du château de Nauvillers en contact avec un « autre lieu » dangereux. Lorsque ses habitants s'en rendirent compte, ils commencèrent à explorer notre réalité. L'enlèvement de la baronne conduisit M. de Nauvillers à lancer une expédition punitive qui lui permit de retrouver sa femme. La destruction du labyrinthe scella le passage.

Les traces

- Gaspard Picard est mentionné dans de nombreux ouvrages qui traient de la création de jardins dans la première moitié du XVII[e] siècle. Vers 1680, Timothée d'Herbois, l'un de ses disciples, proposa même un plan pour le labyrinthe qui devait s'élever dans le parc du château de Versailles. Son projet ne fut pas retenu.
- Le baron ne parla jamais des événements de ces deux mois. En dehors de la clause concernant l'île, son testament institue des pensions pour les veuves de ses deux compagnons « tués lors de ma dernière bataille », des legs pour les trois survivants... et une somme pour l'érection d'un monument en marbre destiné à commémorer le massacre de sa meute, « vaillantes bêtes sur qui s'abattit un sort odieux ».
- Le monument fut effectivement construit, mais il disparut à la Révolution. Il en subsiste plusieurs gravures datant du XVIII[e] siècle. L'une d'elles est notamment reproduite dans un ouvrage anonyme de 1831, *Nobles excentriques de l'Ancien Régime*, mais l'auteur n'avait aucune idée de sa véritable signification.
- Sur son lit de mort, la baronne raconta tout à son confesseur, le père Vasseur. Très ébranlé par ces révélations, le bon père rédigea une *Confession in articulo mortis de dame Anne, baronne de Nauvillers*, un document d'une douzaine de pages qu'il transmit à son évêque. Celui-ci le brûla et interdit au père Vasseur de faire la moindre allusion à cette affaire.
- Aux alentours de 1710, Vasseur trahit son serment et réécrivit le document de mémoire, peut-être en l'embellissant des fruits de sa propre imagination. Il y est question d'arbres de fer, d'un ciel couleur de plomb d'où jaillissent des éclairs, de chauves-souris buveuses de sang grandes comme des veaux, sans oublier les hommes à la peau verdâtre et aux yeux bridés, vêtus de robes brodées d'or, qui firent subir d'indicibles outrages à la malheureuse baronne pendant plusieurs semaines (sa captivité n'a pourtant duré qu'une nuit... du moins dans notre monde). Le deuxième manuscrit de Vasseur est également perdu. Il a certainement circulé sous le manteau au XVIII[e] siècle : une *Confession d'Anne de Nauvillers* apparaît en 1790 dans un inventaire des papiers du marquis de Sade. Il s'agissait d'un texte d'une trentaine de pages grand format, imprimé mais non relié.
- Les trois soldats qui survécurent à l'expédition avaient juré le secret, mais après la mort de leur maître, ils se mirent à bavarder. Quelques siècles plus tard, l'histoire du seigneur qui part sauver sa femme enlevée par « des brigands » ou « des loups-garous » reste très présente dans le folklore local. Malheureusement, sa variante la plus connue, réécrite par M. Lassalle, un instituteur du XIX[e] siècle qui se piquait de folklore, déplace l'histoire au Moyen Âge, parle d'un voyage aux enfers et en emprunte les péripéties au mythe d'Orphée.

Les prolongements

- L'exemplaire des *Principes de géométrie sacrée et profane* de Gaspard Picard existe encore, dans les collections de la Bibliothèque nationale, mais personne ne s'en est plus servi pour construire un labyrinthe. Le danger augmente au début du XXI[e] siècle, lorsque ce livre, numérisé, apparaît sur Gallica.
- Qui était l'auteur des annotations fatales ? N'importe lequel des magiciens et astrologues qui prospéraient à la cour de Catherine de Médicis ferait un suspect acceptable. Le fait que certaines soient rédigées « en miroir » d'une écriture qui évoque celle de Léonard de Vinci ne peut être qu'un hasard. Lorsque les *Principes* ont été imprimés, en 1535, Léonard était mort depuis seize ans. Est-il possible qu'il ait eu un disciple qui ait franchi certaines portes que son maître refusait d'ouvrir ?
- L'île a abrité un potager dans les années 1700, un « pavillon chinois » à la fin du XVIII[e] siècle, puis une serre à partir de 1830. En 1925, les propriétaires y font construire deux courts de tennis et une petite dépendance, qui sont toujours en place dans les années 2000. En 1928, le professeur de tennis (et amant) de la châtelaine sera retrouvé noyé dans les douves. Ivre, il aurait glissé. À l'époque, la rumeur a accusé le châtelain de l'avoir assassiné, mais il se peut aussi qu'il ait vu quelque chose d'effroyable et qu'il soit tombé à l'eau en tentant de fuir.
- Le château de Nauvillers a changé de mains une demi-douzaine de fois depuis le XVII[e] siècle. Le grand corps de bâtiment Louis XIII imaginé par le baron tomba en ruine pendant la Révolution. Il fut reconstruit par un nouveau propriétaire sous l'Empire, puis remanié sous Louis-Philippe. Il a été converti en colonie de vacances en 1945. Il est redevenu propriété privée en 2008, racheté par un gagnant du Loto qui a de grands projets d'aménagement... notamment la recréation de l'ancien labyrinthe, qui figure sur les plans conservés aux archives départementales.
- La chauve-souris vampire géante qui a tué les chiens du baron a conservé un lien avec notre monde. Elle se matérialise au-dessus de l'île du Labyrinthe une ou deux fois par siècle, toujours de nuit, vide quelques vaches de son sang et rentre chez elle. Elle est toujours parvenue à éviter les humains, mais ceux-ci sont de plus en plus nombreux...
- Les ravisseurs de la baronne venaient-ils des Contrées du rêve ? Leur comportement évoque certainement les habitants du plateau de Leng. Le labyrinthe fonctionnait-il comme un portail vers un passé lointain, vers une civilisation d'hybrides d'hommes-serpents oubliée depuis des millénaires ? Était-ce une porte vers l'avenir et ce « cruel empire de Tsan-Chan » dont on ignore presque tout, sinon qu'il existera dans trois mille ans ? Est-il possible que ces gens, quels qu'ils soient, aient chargé des agents de surveiller les lieux ? À moins qu'ils ne tentent de rouvrir le passage de leur côté ? Ou de le faire rouvrir du nôtre ? Ce nouveau propriétaire a-t-il *vraiment* gagné au Loto ?



1720 - Le mécène accablé

Les faits

Où ?

Au château de Vilbois.

Quand ?

De 1720 à 1783.

Que s'est-il passé ?

Le 29 novembre 1720, le chevalier Louis de Vilbois, officier de l'armée royale, fut tué dans un stupide accident de chasse, à deux pas de son château. L'affaire fit grand bruit dans la province. M. de Vilbois était un gentilhomme estimé et un grand soldat. Son courage à la bataille de Denain, en 1712, lui avait valu une épée d'honneur, remise par Sa Majesté en personne.

Philippe de Vilbois, son fils, avait douze ans. Tout en restant, sur le papier, propriétaire de la compagnie d'infanterie de son père, il en transmit la gérance à Emmanuel d'Orvignac, l'ami et le lieutenant de son père. M. d'Orvignac, présent lors de la partie de chasse fatale, avait recueilli le dernier soupir de Louis de Vilbois.

Jusque-là, Philippe avait été formé pour suivre les traces de son père, prenant des leçons de tir, d'escrime et d'équitation et pas grand-chose de plus. Devenu orphelin, il ne montra plus le moindre intérêt pour le métier des armes, se tournant vers le latin et l'histoire. Excellent élève, il envisagea brièvement d'entrer au séminaire avant d'y renoncer. En tant que seul héritier des Vilbois, il estimait de son devoir de perpétuer la lignée. Ses relations avec M. d'Orvignac, d'abord confiantes, se dégradèrent petit à petit, Philippe le trouvant trop proche d'Héloïse, sa mère, et acceptant de moins en moins bien qu'il intervienne dans son éducation.

Une explication violente eut lieu à la Noël 1724. Peu après, Philippe quitta le château pour poursuivre ses études à Paris. Sa mère épousa d'Orvignac au printemps 1725, en l'absence de son fils. Philippe s'improvisa poète, fréquenta quelques salons, mais il n'était ni assez riche, ni assez remarquable pour faire carrière. Il vécut, fort mal, d'une petite pension consentie par son beau-père. Celui-ci tomba gravement malade en 1730. Cédant aux supplications de sa mère, Philippe accepta de lui rendre visite. Les deux hommes eurent une longue discussion, toutes portes closes. À en croire l'un des valets, « lorsque M. Philippe sortit de la chambre, il avait l'air d'avoir vu un spectre ». D'Orvignac mourut quelques jours plus tard. Peu après, Philippe brûla toute une malle de vieux papiers trouvés au grenier.

Il resta au château familial, ne remit jamais les pieds à Paris et renonça à l'idée de se marier. Ses relations avec sa mère, reléguée dans l'appartement du premier étage, furent froides et cérémonieuses. Héloïse de Vilbois mourut en 1736.

Au fil des ans, Philippe donna des signes d'excentricité de plus en plus prononcés. Tous les soirs, il imaginait un nouveau mot de passe, qu'il devait donner à son valet à son réveil. Il avait fait garnir son cabinet de toilette « de grandes glaces de Venise, qui couvraient toutes les parois, ainsi que le sol et le plafond ». Il y passait une heure par jour à s'examiner sous toutes les coutures. Tous les six mois, il se faisait peindre, toujours dans la même pose. Tous ces tableaux finissaient accrochés dans la grande galerie de son château, et il passait beaucoup de temps en leur compagnie.

Après la mort de sa mère, il était assez à son aise pour jouer les mécènes, permettant à un certain nombre de pique-assiette de vivre à ses frais. Il eut même, dans les années 1750, une petite troupe de comédiens à demeure, à qui il faisait jouer les grandes pièces du répertoire classique. Tous les ans, le 29 novembre, il leur faisait représenter *Hamlet* (dans l'adaptation française de La Porte, qui venait tout juste de paraître, puis dans une traduction de son cru). Pendant plusieurs années, il joua lui-même le rôle du prince du Danemark.

Vers la même époque, il écrivit *De la paix universelle*, un ouvrage où il prônait le remplacement des armées par des cours d'arbitrage. Autorisé par la censure mais jugé farfelu, ce gros traité n'eut aucun succès. Cela n'empêcha pas Philippe de correspondre avec de nombreux intellectuels. Naturellement conservateur et indifférent à la philosophie, s'étant beaucoup éloigné de la religion avec l'âge, il se passionnait pour les sciences naturelles et l'hérédité. Vers 1760, il proposa à l'Académie des sciences « que l'on prenne des jumeaux, aussi semblables que possible, et que l'on en choisisse un, au hasard, pour devenir un homme accompli, et que l'on confie l'autre à des bêtes sauvages, afin de voir si, au bout de quinze ans, ils se reconnaîtroient ». L'expérience ne fut jamais tentée.

À sa mort, en 1783, Philippe de Vilbois laissait un château délabré et une fortune très entamée, qui fit l'objet de longs procès entre cousins du côté de sa mère. Ses collections allèrent à M. de Buffon. Philippe ne s'était jamais marié. Il ne laissait pas de bâtards (en fait, tout indique qu'il n'eut jamais de liaisons, ni féminines ni masculines).

L'explication

Louis de Vilbois a été assassiné par M. d'Orvignac... qui, ce faisant, a sauvé la vie de Philippe.

Louis de Vilbois était la sixième génération de Vilbois à servir son roi... Sauf qu'il s'agissait toujours du même individu, sautant de corps en corps, passant de père en fils depuis le temps de François Ier. Ce sorcier atypique, loin d'être un intellectuel, éprouvait une passion malsaine pour la guerre et les combats.



D'Orvignac n'était pas conscient de débarrasser la Terre d'un boucher vieux de plusieurs siècles, il convoitait juste le commandement de la compagnie… et Héloïse de Vilbois. Il eut les deux, plus des papiers de famille qui lui firent découvrir le pot aux roses, et un beau-fils vindicatif qui finit par le traiter d'assassin. D'Orvignac ne lui dévoila la vérité que sur son lit de mort.
Philippe, déjà fragile, en fut définitivement désaxé. Il passa le reste de ses jours dans la terreur du moment où il cesserait d'être lui-même pour devenir un Autre, sans parvenir à se pardonner de ne pas avoir vengé son père… son père qui aurait dû être son meurtrier, mais qu'il aimait.

Les traces

- À la mort d'Emmanuel d'Orvignac, Philippe revendit sa charge de capitaine à André d'Orvignac, son frère cadet. La compagnie subsista sous son nom avant d'être, à la Révolution, absorbée par un régiment d'infanterie. Une liste des différents « M. de Vilbois » qui se sont succédé à sa tête de 1532 à 1720 figure dans les archives du ministère de la Guerre, tout comme le détail des engagements auxquels elle a participé. Personne n'a jamais pris cette peine, mais une étude attentive par un historien professionnel permettrait de se rendre compte qu'elle a toujours eu des pertes légèrement supérieures à la moyenne.
- Philippe de Vilbois est mentionné dans plusieurs ouvrages sur l'histoire des idées au XVIII[e] siècle, comme un riche excentrique qui correspondait avec la plupart des grands intellectuels de son temps. Une partie de ses lettres à M. de Buffon subsiste dans les archives du Museum d'Histoire naturelle, mais cette correspondance n'a jamais été éditée. Ses papiers personnels ont disparu depuis longtemps, mais plusieurs de ses manuscrits ont été versées aux Archives nationales par ses héritiers. Les curieux y trouveront notamment un étrange *Anti-Hamlet* en alexandrins, où le prince du Danemark découvre qu'il doit la vie à Claudius et renonce complètement à sa vengeance. Une autre tragédie, originale mais inachevée, traite du sacrifice de Jacob, présenté comme moral et nécessaire. Enfin, un gros cahier intitulé *Les Péchés des pères* dresse la liste de tous les enfants sacrifiés dans l'histoire sainte et les mythes classiques.
- Le château de Vilbois existe toujours. Il appartient encore aux héritiers de l'un des neveux d'Héloïse de Vilbois. À court d'argent, la famille ouvre le bâtiment au public dès les années 1920. Le personnage très atypique de Philippe est bien entendu mis en valeur. Après tout, un « génie excentrique a vécu ici » est un argument de vente comme un autre… Les appartements de Philippe, y compris son cabinet des miroirs et sa galerie des portraits, sont remis en état à grands frais en 1929, avant de bénéficier d'une nouvelle restauration en 1998.
- Les cent douze portraits de Philippe présentés dans la galerie ou conservés dans le grenier du château sont l'œuvre de médiocres artistes locaux. Tous se ressemblent, à quelques variations de costume ou d'éclairage près. Un détail reste constant, dans le coin droit du salon où il posait : un tableau représentant un gentilhomme du Grand Siècle. Sur les toiles les plus réussies, on distingue même un air de famille avec Philippe. Ce portrait de Louis de Vilbois se trouve dans les réserves du musée d'art départemental. Son modèle ressemble énormément à Philippe, avec une lueur déplaisante dans le regard. Il porte une cuirasse et a l'épée au côté, comme il convient à un gentilhomme, mais il a la main droite posée sur un crâne. À l'arrière-plan figure un gros livre, dont on peut lire une partie du titre : « …thotep ».

Les prolongements

- La carrière de « Louis de Vilbois » commence aux côtés de François I[er], pendant les guerres d'Italie. Que lui est-il arrivé là-bas ? La piste mène à Milan, puis en Toscane, jusqu'à une tombe étrusque…
- Louis de Vilbois n'est pas un cas isolé. Au moins deux autres « chiens de guerre », un capitaine castillan et un reître brandebourgeois, ont traversé les siècles des années 1530 à l'époque des investigateurs. Dans les années 1890, ils baroudent en Afrique. Dans les années 1920, l'Allemand sévit dans les armées blanches pendant la guerre civile russe, l'Espagnol fait le coup de feu dans le Rif. Dans les années 2000, le premier a fondé sa propre société « de sécurité » et travaille entre la Somalie et le Yémen. L'autre sert dans les forces spéciales françaises, quelque part en Afrique de l'ouest. Tous deux considéraient Vilbois comme un rival plus que comme un allié. Survivre et infliger un maximum de carnage n'est pas le seul objectif de ces étranges immortels. Ils préparent l'effondrement de la civilisation, en liaison avec divers serviteurs de Nyarlathotep. Peut-être auront-ils besoin, à un moment donné, d'un objet ou d'un livre ayant appartenu à Louis de Vilbois ?
- Philippe de Vilbois est un archétype lovecraftien, l'homme qui découvre une vérité insupportable, s'effondre sous le choc et ne s'en remet jamais. Mais cette histoire compte aussi des hommes d'action, les frères d'Orvignac. André d'Orvignac, le cadet d'Emmanuel, se rendait souvent au château de Vilbois dans les années 1740. Il venait rendre compte. Entre autres activités de mécénat, Philippe subventionnait un groupe d'investigateurs voué à nettoyer l'armée royale de toute influence surnaturelle. Le sort de ce groupe, et de ses archives, pourrait devenir l'axe d'un scénario avant même que les personnages aient conscience de l'existence des Vilbois.
- La chapelle du château de Vilbois, qui abrite le caveau de la famille, menace ruine. Lors de la toute prochaine restauration, quelqu'un se rendra compte que la tombe de Louis de Vilbois est vide… et qu'elle n'a apparemment jamais rien contenu. Se croyant repéré après « l'accident de chasse » organisé par d'Orvignac, Vilbois a changé de nom et de pays, avant d'engendrer un nouvel héritier. Devenu le dirigeant de la branche « mercenariat » d'une énorme société de sécurité privée basée à New York, il continue à sévir en Irak, en Lybie, en Afghanistan…



1811 - Le hussard égaré

Les faits

Où ?

Au pays basque espagnol, dans un château quelque part en France et au Cambodge.

Quand ?

De 1811 aux années 1860.

Que s'est-il passé ?

Louis Davrignac était le dernier héritier d'une famille de vieille noblesse. Rallié à l'Empire, devenu lieutenant de hussards, il disparut en mars 1811, lors d'une patrouille du côté espagnol des Pyrénées. Il avait vingt-trois ans. Une rapide enquête détermina que sa petite troupe avait été victime d'insurgés basques. Certains corps furent retrouvés, affreusement mutilés. L'armée exerça les représailles habituelles, sans parvenir à trouver les coupables. Le lieutenant Davrignac fut porté disparu, puis déclaré mort. Il n'avait pas de famille, en dehors d'Hortense, sa toute jeune épouse. Celle-ci mourut en couches en juin 1811, lui donnant un fils posthume qui fut prénommé Gérard. Son éducation fut confiée à Charles et Blanche de Guérigny, les parents d'Hortense.

Le 15 mai 1814, Louis Davrignac, amaigri et épuisé, se présenta aux douaniers du poste frontière d'Ibardin, en compagnie d'une paysanne basque. Il expliqua aux autorités militaires qu'il avait été capturé par une bande de guérilleros, puis emmené dans un village fortifié, loin dans les montagnes. Traité en esclave et surveillé de près, il n'avait dû sa libération, après des années de souffrances, qu'à l'amour de Mercedes, la fille du chef. Elle l'avait sauvé et accompagné dans sa fuite.

Le retour de Davrignac en France fut le coup d'envoi d'une bataille judiciaire qui allait durer cinq ans, le hussard tentant de récupérer son fils et sa fortune, et les Guérigny soutenant qu'il ne s'agissait pas de leur gendre, mais d'un imposteur. Au terme d'une longue procédure, un compromis fut laborieusement élaboré. L'identité de Davrignac était reconnue. Il récupérait une partie de ses biens, assez pour vivre dans une honnête aisance. Le jeune Gérard conservait le reste, qui serait géré par les Guérigny en attendant sa majorité.

Louis et Mercedes se marièrent en 1818. Leurs deux enfants, des jumeaux, Alexandre et César, naquirent en mai 1819. En 1821, le couple se fixa dans un château de construction récente, quelque part au nord de la Loire. Louis Davrignac passa la décennie suivante à arrondir sa fortune. La gestion de ses placements lui laissant des loisirs, il fit plusieurs « voyages d'études » au pays basque espagnol dans la deuxième moitié des années 1820. De vilaines rumeurs se mirent à circuler sur son compte dans la région, la plus bénigne étant qu'il était à la tête d'un réseau de contrebandiers. D'autres histoires parlaient d'espionnage, ou d'un trésor antique découvert dans les montagnes… Quant à la police espagnole, elle en vint à soupçonner un lien entre ses voyages et une série de morts violentes. Toutes les victimes étaient des « gens de peu », paysans, artisans ou commerçants. En 1828, incapables de prouver quoi que ce soit mais peu désireuses de le laisser continuer, les autorités finirent par déclarer Davrignac *persona non grata* en Espagne.

Début 1829, laissant leurs enfants aux soins d'un précepteur, les Davrignac quittèrent la France pour l'Italie, puis pour l'Autriche, avant de pousser une pointe jusqu'à Constantinople via la Hongrie. Ils rentrèrent en France peu après la révolution de 1830. Dans les années 1840, devenu un érudit excentrique mais respectable, Davrignac finança deux expéditions scientifiques dans le Caucase. Ces modestes contributions à la science de son époque, jointe à plusieurs monographies savantes sur l'origine de la langue basque, lui valurent de devenir membre correspondant de l'Académie des sciences. Il mourut d'une attaque d'apoplexie en 1854. Mercedes quitta la France peu après. La tradition familiale affirme qu'elle prit le voile dans un couvent du Pays basque.

Gérard, devenu adulte, monta à Paris, reprit le nom de « d'Avrignac » à la mode d'avant la Révolution, se maria, eut des enfants et fit une belle carrière dans l'administration. Il ne revit jamais son père et n'eut quasiment jamais de contacts avec ses demi-frères.

L'un des jumeaux entra dans la carrière militaire, l'autre devint missionnaire. En juin 1867, le commandant Alexandre Davrignac et le père César Davrignac se retrouvèrent à Phnom Penh, capitale du tout nouveau protectorat français du Cambodge. Deux mois plus tard, ils partaient à l'aventure à l'intérieur des terres. Ils ne revinrent jamais, mais avant de disparaître, Alexandre avait eu des enfants…



L'explication

Les « Basques » qui ont capturé Louis Davrignac étaient des sectateurs de Chaugnar Faugn, et le « village secret » où il a été détenu était l'une de leurs forteresses. Grâce à une force mentale peu ordinaire, Davrignac survécut plusieurs années dans le repaire du culte. Il séduisit Mercedes et parvint à s'enfuir avec une partie du trésor de la secte, d'antiques bijoux en or qui ont été le germe de sa fortune. Ses séjours en Espagne étaient liés à sa vengeance. Ses victimes étaient toutes des sectateurs ou des agents de Chaugnar Faugn. Le grand voyage du couple Davrignac, ainsi que les expéditions qu'il a financées, étaient autant de tentatives pour retracer l'itinéraire du Grand Ancien, dans l'espoir de « couper la route de l'Occident » à son culte. Enfin, Alexandre et César ont connu une mort héroïque au fin fond des jungles cambodgiennes, en accomplissant les dernières volontés de leur père.

Les traces

- À Paris, les archives du ministère de la Guerre renferment le rapport du lieutenant Davrignac, rédigé après son évasion. Il y parle d'un « nid de païens aux rituels barbares » et donne des précisions topographiques suffisantes pour le retrouver. En conclusion, il réclame des autorités françaises l'envoi d'une colonne fortement armée pour les exterminer. Le gouvernement du pacifique Louis XVIII n'a pas donné suite à cette requête.
- Comme tous les hommes de son temps, Davrignac écrivait beaucoup. Il a correspondu avec d'autres vétérans de l'armée impériale, y compris un certain colonel Souliet. Passé au service des Bourbons, Souliet a fait partie de l'état-major de l'expédition d'Espagne de 1823. Ces lettres sont toujours en possession de sa famille. Davrignac y donne des conseils sur la manière de traiter les montagnards basques, et l'enjoint de se méfier « de cet Autre Peuple qui vit dans les sommets, à qui je dois tant de souffrances ».
- Les ouvrages de Davrignac sur la langue basque, qui postulent une origine extrême-orientale remontant à des milliers d'années, avaient un petit renom jusque dans les années 1860. Au XXe siècle, ils sont parfois mentionnés par les spécialistes... comme exemples de méthodologies fautives construites pour illustrer des hypothèses hasardeuses. Au XXIe siècle, ils sont oubliés de tous, mais restent accessibles à la Bibliothèque nationale.
- Au début du XXe siècle, les enfants d'Alexandre conservent encore une abondante documentation sur leur grand-père, y compris quelques chapitres manuscrits de ses *Mémoires*, restées inachevées. Sa captivité y est expédiée en quelques pages, mais un chapitre entier est consacré au grand voyage en Europe centrale qu'il entreprit en 1829. Un épais lexique basque-hongrois-géorgien dont il a tenté de dégager des correspondances, sans succès, figure en annexe de ce document. Tout cela sera dispersé dans une salle des ventes de province en 1935.
- À Bilbao, il est possible de trouver plusieurs dossiers au nom de Davrignac dans les archives de la Guardia Civil. Des pièces ont été « égarées », mais il semble clair qu'il était bien coupable de plusieurs meurtres... et que les autorités provinciales l'ont couvert jusqu'à un point. Simple corruption, ou les autorités espagnoles se sont-elles servies de Davrignac pour éliminer des gêneurs ?

Les prolongements

- Gérard d'Avrignac est mort en 1877. Dans ses papiers se trouvait une longue lettre de son père, écrite en 1820 et jamais ouverte, où Louis expliquait ce qu'il lui était vraiment arrivé, en donnant des détails extrêmement précis qui feraient le bonheur d'un anthropologue (ou d'un occultiste). Guillaume d'Avrignac, le fils de Gérard, la lut peu avant de disparaître au cours de « vacances en Espagne », à l'été 1880. Son propre fils, George, passa plusieurs années à essayer de le retrouver.
- Les enfants d'Alexandre, Louis et Victoire, nés en 1846 et 1849, sont encore en vie dans les années vingt, même s'ils sont très âgés. Ils s'interrogent toujours sur la disparition de leur père et de leur oncle. En fait, ils seraient disposés à financer une expédition au Cambodge, à condition que ses participants acceptent de creuser un peu dans cette direction. Par ailleurs, tous deux se sont mariés et ont eu des enfants. Il est possible qu'au début du XXIe siècle, l'un de leurs descendants ait à la fois la passion de la généalogie et les moyens de recruter quelqu'un pour fouiller dans le passé de sa famille, jusqu'au Cambdoge si besoin.
- Même si Mercedes était sincèrement amoureuse de Louis, il cst possible qu'elle n'ait pas complètement renié ses racines. Où s'est-elle *vraiment* retirée ? Dans un monastère ? Ou dans un village perdu, où ses ancêtres l'ont accueillie à bras ouverts ? D'où vient la longévité de ses petits-enfants ? Est-il possible qu'elle soit devenue la nouvelle grande prêtresse de la branche basque du culte de Chaugnar Faugn ?
- Certains des bijoux qui ont été à l'origine de la fortune de Louis Davrignac refont surface chez un antiquaire. Les experts parlent d'artisanat wisigoth mais notent des « influences orientales ». Une rapide recherche historique permet de remonter à Louis et aux rumeurs qui circulent sur l'origine de sa fortune. À partir de la deuxième moitié du XXe siècle, l'histoire de la famille attire des cinglés qui tentent de relier ce « trésor wisigoth » à Rennes-le-Château et à l'abbé Saunière. Un Davrignac des années 2000 engagera peut-être un écrivain pour rédiger une « histoire autorisée » de sa famille, dans l'espoir d'avoir enfin la paix ?



1826 - L'égyptologue colérique

Les faits

Où ?

Au presbytère du village de Saint-Innocent.

Quand ?

En août 1826.

Que s'est-il passé ?

Guillaume Verviers était un prêtre peu conventionnel. Ancien séminariste devenu artilleur en 1792, titulaire d'une Légion d'honneur pour actes de bravoure à Austerlitz, ce vétéran des guerres napoléoniennes était retourné à Dieu vers 1810. Cela ne l'empêchait pas d'être resté bonapartiste et de le faire savoir. Dans le climat de la Restauration, c'était mal vu. Depuis 1815, il croupissait donc dans un village reculé, aux paroissiens résolument conservateurs.

L'abbé Verviers ne s'y était pas fait d'amis, mais il n'en avait cure. À part Dieu et l'Empereur, il avait une troisième passion : l'Égypte. Il l'avait vue de près, pendant quelques mois enivrants de 1796 et 1797, et ne s'en était jamais remis. Son modeste presbytère était plein à craquer d'ouvrages d'égyptologie, de comptes rendus de voyageurs et, bien sûr, de traités sur les hiéroglyphes. Leur déchiffrage était la grande ambition de sa vie, le rêve qu'il caressait depuis plus de vingt ans.

En 1818, Verviers publia à ses frais une monographie, *Mots des dieux, mots de Dieu*, où il essayait d'établir une filiation entre les hiéroglyphes et l'hébreu. Il abandonna cette piste peu après. En 1821, son second ouvrage, *Éléments d'une écriture sacrée*, fit hausser les épaules aux savants. Pas découragé pour autant, il reprit ses travaux. Vers la fin de l'année 1822, il s'adjoignit un auxiliaire inhabituel : un gros chat roux que sa gouvernante venait de recueillir. À la grande stupeur de la brave dame, l'abbé lui déclara que l'animal « l'avait davantage fait avancer que tous les stupides grimoires de ces imbéciles de l'Institut ». Rebaptisé Ramsès, le chat eut une place d'honneur dans son cabinet de travail.

La santé mentale de Verviers donna d'inquiétants signes de fléchissement en 1824, lorsque Champollion publia son *Précis du système hiéroglyphique des anciens Égyptiens*. Le secret était percé, mais pas par lui ! Pendant des mois, les respectables membres de l'Académie des Inscriptions et Belles-lettres reçurent des lettres furieuses de l'abbé Verviers, où il accusait Champollion, en vrac et parfois dans la même phrase, de se tromper du tout au tout ou de lui avoir volé « son » système. À partir du printemps 1826, Verviers changea de ton, suppliant « MM. les savants de ne point chercher à percer les secrets des anciens pharaons, dont la science est trop redoutable pour être déchiffrée par notre faible civilisation ».

Le drame eut lieu le 9 août 1826, à quatre heures de l'après-midi. Un chariot passait devant le presbytère. Son cheval s'emballa. Ramsès, qui jouait sur la route, fut écrasé. L'abbé, fou de rage, s'en prit au voiturier. Le ton monta très vite, l'homme sortit un couteau… Il blessa légèrement l'abbé au côté, mais le prêtre était resté robuste. Il poussa le voiturier, qui perdit l'équilibre et se brisa la nuque sur une borne.

Bien que la légitime défense n'ait fait aucun doute, les gendarmes mirent l'abbé en détention dans la prison de la ville voisine. Le juge d'instruction et le sous-préfet débattirent gravement de leurs chances d'obtenir une condamnation pour « ce dangereux révolutionnaire en soutane », avant de conclure qu'elles étaient nulles et de le relâcher.

L'abbé rentra chez lui le 12 août, très abattu. Dans la nuit du 12 au 13, cinq hommes attaquèrent le presbytère. Après avoir cassé les vitres, ils finirent par y mettre le feu. Lorsque l'abbé sortit, portant une brassée de papiers, ils le passèrent à tabac avant de disparaître. Ils ne furent jamais appréhendés. Les gendarmes soupçonnèrent les deux frères du voiturier et trois de leurs amis, mais tous avaient un alibi. L'enquête ne fut pas poussée plus loin.

L'abbé Verviers ne se remit jamais de la perte de ses recherches. Il tenta de les reconstituer, mais déclara à plusieurs reprises que « sans Ramsès, il n'était plus bon à rien ». Après des mois de dépression, il se laissa dépérir et s'éteignit le 20 décembre 1829. Il avait cinquante-quatre ans. Le médecin du village était un homme charitable. Il décida de ne pas voir les signes tout à fait évidents d'un suicide au laudanum, mentionnant seulement un « épuisement généralisé » sur le certificat de décès.

L'explication

Verviers était excentrique, c'est entendu, mais il était aussi inspiré… et Ramsès avait bel et bien un effet positif sur lui. Les hiéroglyphes sont, comme Champollion l'a compris, une écriture « figurative, symbolique et phonétique », mais il est passé à côté d'une autre dimension, plus abstraite, plus mystique… et c'est là-dessus que Verviers avait mis le doigt. Son « système » n'en était pas un, tout au plus une accumulation d'intuitions mises par écrit, mais qui donnait une lecture bien différente de certains textes sacrés… une

lecture où des noms comme « Nyarlathotep » apparaissait beaucoup plus nettement.

Qui était Ramsès ? Lorsqu'il était d'humeur à plaisanter, Verviers l'appelait « mon guide » ou même « mon prêtre de Toth ». Consciemment, il n'aurait jamais admis l'idée qu'un prêtre égyptien ait pu, trois mille ans après sa mort, s'emparer de l'esprit d'un chat afin d'avertir un savant des périls de l'égyptologie. Mais inconsciemment, il savait à quoi s'en tenir.

Cela soulève la question de la mort de Ramsès. Le rapport des gendarmes décrit le voiturier comme « un étranger à la commune ». Ayant une agression et un homicide à débrouiller, ils ne sont pas penchés plus avant sur la mort du chat, mais lors de son interrogatoire, l'abbé a soutenu qu'il s'agissait d'un crime. Un chat adulte, en bonne santé, assez maladroit pour se jeter sous les roues d'une lourde et lente voiture à cheval ? Absurde ! Surtout si l'on considère qu'il avait le cou brisé, pas les reins...

Les gendarmes ont retenu la thèse de la vengeance pour l'incendie, mais l'objectif réel des cinq hommes était de faire disparaître les recherches de l'abbé. Après tout, ils se sont contentés de le battre avant de disparaître, alors qu'ils avaient tout le loisir de le tuer.

Les traces

- Les archives de l'évêché dépeignent l'abbé Verviers comme un prêtre d'extrême-gauche, peu à cheval sur la doctrine, obsédé par l'égyptologie et coupé de ses paroissiens. Bizarrement, le seul qui l'appréciait était... l'évêque, Monseigneur Bénigne-Anselme de Sainterre. Royaliste bon teint, ancien émigré, il avait également du goût pour les vieilles pierres. C'est grâce à son intervention, discrète mais appuyée, que l'abbé évita la cour d'assises après la mort du voiturier.
- Mgr de Sainterre est mort en 1834. Ses papiers, et notamment sa correspondance, ont été récupérés par sa famille. À l'époque des investigateurs, elle est représentée par Jean de Sainterre, un vieillard peu commode aux opinions d'extrême-droite bien affirmées. Convenablement amadoué, il leur donnera peut-être accès aux lettres que Verviers envoyait à son évêque. Elles ne sont pas suffisantes pour reconstituer tout le système de Verviers, mais elles contiennent des pistes de départ.
- Sur la foi de ses deux premières monographies, les historiens modernes rangent l'abbé Verviers à la rubrique des « grands égyptomaniaques », aux côtés d'Athanase Kircher et de quelques autres. Personne ne semble s'être avisé que le prêtre de la Restauration avait un homonyme parmi les sous-officiers de l'expédition d'Égypte, et encore moins que les deux hommes n'en faisaient qu'un.
- Les lettres de l'abbé figurent encore dans les archives de l'Institut, dans un gros dossier étiqueté « Fous & Maniaques de 1825 ». Les investigateurs pourraient sympathiser avec les mises en garde qu'expriment ses dernières missives, et surtout noter que Verviers y parle de « cités oubliées sous les sables du Delta, de pyramides enfouies dans le désert près des oasis du Fayoum ».... autrement dit de sites qui n'ont été découverts que bien après la mort de l'abbé. Sa toute dernière lettre contient une référence particulièrement troublante au « repaire du Dieu sans visage sous la Babylone d'Égypte » (autrement dit quelque part sous le vieux quartier du Caire, là où la tradition suspecte la présence d'un temple de Nyarlathotep).
- Après sa libération, l'abbé a donné une sépulture à son chat dans un coin reculé du cimetière de Saint-Innocent, une initiative qui choqua beaucoup ses paroissiens. L'année suivante, il commanda une petite pierre tombale, où il fit graver quelques hiéroglyphes. Selon le système de Champollion, ils se lisent « Hérihor, premier prophète de Toth ». Le gros chat roux qui se chauffe au soleil sur une tombe voisine a une autre interprétation à proposer, mais il est douteux que les investigateurs l'écoutent.
- Les mêmes hiéroglyphes étaient inscrits à la base d'une petite statuette représentant un scribe accroupi, que l'abbé avait ramené de ses aventures en Égypte. À partir de 1822, elle lui servait de presse-papier. Dans l'une de ses lettres à l'évêque, Verviers mentionne qu'elle a disparu dans l'incendie.
- Au cours des trois derniers mois de sa vie, Verviers s'est remis à écrire. Son manuscrit inachevé a fini oublié dans la bibliothèque du presbytère, où il prend la poussière entre deux traités de théologie. L'abbé y explique que Champollion, dupé par des forces obscures, va conduire le monde à sa perte en ouvrant une brèche par laquelle « le Dieu sans visage » s'introduira dans la conscience des hommes. Il y parle aussi longuement de ses tentatives pour retrouver l'esprit de Ramsès dans ses rêves. Dans les toutes dernières pages, il mentionne que « les chats d'Ulthar m'ont donné une piste, mais je n'ose la suivre tant que je serai en vie ». Vendu à un brocanteur en 1970, avec le reste de la bibliothèque du presbytère, ce manuscrit traîne dans un coin de son entrepôt jusqu'à nos jours, veillé par plusieurs générations de chats.

Les prolongements

- Pour les rêveurs, la mort n'est qu'un inconvénient. Après son suicide, Verviers est passé dans les Contrées du Rêve. Devenu Adjib (« Cœur vaillant »), il y a retrouvé l'esprit du chat Ramsès. Ensemble, ils combattent l'influence de Nyarlathotep, mais ils ont besoin d'agents pour agir dans le monde de l'éveil. Des égyptologues imprudents se préparent à ouvrir la mauvaise tombe, il faut les en empêcher. Verviers vient de dicter un ouvrage illisible, mais important, à un rêveur, il faut lui trouver un éditeur. Une amulette maudite dort dans les réserves du Louvre, il est temps de la détruire. Bien sûr, les serviteurs de Nyarlathotep font de leur mieux pour les neutraliser, dans le monde réel et dans les Contrées du rêve.
- Le voiturier et les incendiaires n'étaient que des gros bras, mais il a bien fallu que quelqu'un les paye et leur donne des instructions. Qui ? Si longtemps après, quelle importance ? Ce qui est certain, c'est que ce commanditaire inconnu a eu des successeurs. De temps à autre, un agent de bas niveau du culte de Nyarlathotep passe à Saint-Innocent et rôde un peu autour du presbytèr[3]e. En revanche, ils ne s'aventurent plus à l'intérieur du cimetière. Serviteur de Nyarlathotep ou pas, personne n'aime être pris à partie par une demi-douzaine de chats errants...

---

3 Désaffecté en 1970, et devenu un gîte rural en 2005.



1854 - Les possédées de Bois-Fleury

Les faits

Où ?

Dans la section « Dames » de la salle d'attente de 1re classe de la gare de Bois-Fleury, une petite commune de la banlieue parisienne.

Quand ?

D'avril 1854 à janvier 1855.

Que s'est-il passé ?

Le 6 avril 1854, autour de midi, Mme Agathe Vambois, la femme du notaire du village, attendait le train qui devait l'emmener à Paris. Soudain, elle se mit à hurler avant de s'effondrer, prise de convulsions. Elle ne reprit connaissance qu'en fin d'après-midi, garda le lit une semaine, et se montra incapable d'expliquer ce qui lui était arrivé.
Le 2 mai, Mlle Louise Dupré, rentière d'une soixantaine d'années, cassa les vitres de cette même salle d'attente avec son parapluie, tout en proférant des jurons obscènes. Lorsqu'elle reprit ses esprits, elle nia farouchement avoir eu un comportement inconvenant.
Le 12 juillet, Mme Jeanne d'Astreval, la jeune et ravissante épouse d'un célèbre avocat parisien, fut prise d'un accès de rire hystérique, qui dura deux heures entières, toujours dans la salle d'attente.
Le lendemain, Pascal Groux, le chef de gare, prit la décision de fermer cette salle, officiellement « pour travaux ». Il dut la rouvrir le 6 septembre, ses supérieurs au sein de la Compagnie des Chemins de fer de l'Ouest désapprouvant sa décision.
Le 9 septembre, Mlle Ernestine Simonet, fille d'un riche propriétaire terrien, s'effondra en entrant dans la salle, « comme frappée d'un coup de massue ». Elle ne revint à elle que le surlendemain, mais souffrait d'une telle confusion mentale qu'il fallut l'hospitaliser pendant près d'un mois.
Le 15 septembre, la police parisienne, objet de démarches pressantes de la part de MM. d'Astreval et Simonet, dépêcha ce que les mémoires de l'époque qualifient de « créature aussi rare et déplaisante que les chimères et les gorgones » : une femme agent de police[4]. Cette dame était connue de la préfecture comme « Mme de Niemand ». Elle passa près d'un mois dans le salon d'attente, sous divers déguisements, sans rien rapporter d'inhabituel. Ses supérieurs finirent par jeter l'éponge et la rappeler.
La série se rouvrit le 4 novembre, avec Mme Clotilde Friquet, épouse d'un gros cultivateur, dont les convulsions furent si violentes qu'elle se cassa deux côtes en se débattant.
Enfin, le 22 décembre, Mlle Joséphine Lalande, la jeune sœur d'Ernestine Simonet, mit le feu à la banquette de simili-velours rouge et faillit mourir asphyxiée. Elle fut sauvée de justesse par le chef de gare, pendant que les employés éteignaient les flammes.
Le 27 décembre, les salles d'attente furent réaménagées dans la précipitation. La partie « dames » de la salle d'attente de la première classe fut murée.
Deux tragédies frappèrent Bois-Fleury au cours du mois suivant, mais la gare n'en était plus l'épicentre.
Le 6 janvier 1855, M. Savinien Mérel, un riche rentier qui venait de s'installer en ville, fut retrouvé mort dans sa chambre. Il avait été frappé d'une dizaine de coups de poignard. La police trouva des traces d'effraction, et les domestiques signalèrent l'absence d'un certain nombre d'objets de valeur. Un vagabond italien fut arrêté, interrogé, puis relâché. Tout le monde conclut à un crime de rôdeur.
Enfin, le 20 janvier, Joséphine Lalande se pendit dans sa chambre, sans laisser d'explication. Ernestine Simonet fut si affectée par le suicide de sa sœur qu'elle en perdit la raison, définitivement cette fois.

L'explication

Vers 1760, Bois-Fleury était un village d'Île-de-France sans grand relief, jusqu'à ce qu'un certain Maximilien de Mérelle, financier à Paris, s'y fasse construire une « folie », une petite demeure luxueusement meublée où il pouvait loger sa maîtresse du moment. Au grand scandale des braves citoyens de Bois-Fleury, M. de Mérelle faisait une grosse consommation de danseuses et d'actrices. Les Fleuryssois auraient été beaucoup plus scandalisés s'ils avaient découvert qu'elles ne quittaient pas toutes le domaine vivantes. Pendant ses loisirs, M. de Mérelle jouait à Barbe-bleue mâtiné de marquis de Sade. Et bien sûr, il s'adonnait à la magie noire…
Entre 1760 et 1789, six jeunes filles furent enterrées dans la cave de la « Folie-Mérelle ». M. de Mérelle quitta précipitamment la France en août 1789. Son domaine fut saisi, revendu, démembré… En 1845, le terrain fut racheté par la Cie des Chemins de fer de l'Ouest, qui y fit passer une voie ferrée et construire une gare. Le salon d'attente de la première classe se trouvait exactement au-dessus des tombes de ses victimes.
Bois-Fleury profita beaucoup du chemin de fer. Un adorable village serti dans un cadre bucolique à moins d'une demi-heure de train de Paris, cela attirait du monde. Personne ne fit le moindre commentaire quand un « M. Savinien Mérel » acheta un terrain et fit construire une villa de l'autre côté du

4 Il ne s'agit bien entendu pas d'une policière en uniforme, mais « d'une femme de la bonne société que des évènements malheureux avaient conduit à exercer ce métier si utile, mais si dégradant ». Dès cette époque, les diverses polices parisiennes en comptaient quelques-unes, accomplissant des missions ponctuelles aux confins de l'infiltration et du renseignement

bourg. Il emménagea le 2 janvier 1854. Le 6, une jeune actrice du nom de Marguerite Villequier s'installait chez lui. Les temps ayant changé, elle se faisait passer pour sa nièce. Elle mourut le 30 mars, assassinée comme ses devancières.

Parfois, les morts crient vengeance, et parfois, ils agissent. Tout au long de l'année 1854, les esprits des sept femmes assassinées par Mérel s'incarnèrent dans le corps de sept femmes vivantes (« Mme de Niemand », la policière, reçut l'esprit de Marguerite Villequier). Les possédées passèrent à l'action le 6 janvier, s'introduisant chez Mérel, le poignardant, puis détruisant ses notes et son matériel de sorcellerie. Après quoi, les esprits reconduisirent leurs corps d'accueil chez elles avant d'en prendre congé. Joséphine, la plus sensible du groupe, incapable de supporter le souvenir de cette expérience, opta pour le suicide. Sa mort déséquilibra sa sœur. Les cinq autres femmes reprirent le cours de leur vie comme si de rien n'était.

Les traces

- Maximilien de Mérelle était une célébrité en son temps. Brillant financier sorti de nulle part mais devenu soudain très riche, fréquentant les meilleurs salons parisiens où il sympathisa notamment avec le comte de Saint-Germain, Mérelle n'était pas le genre d'hommes à garder un profil bas. Sa résidence parisienne, un luxueux hôtel particulier, a été détruite dans les années 1860. L'existence de sa « folie » est connue, tout comme le nom de certaines de ses maîtresses. Certains auteurs mentionnent sa mort à Milan en 1792, d'autres parlent de Berlin en 1805.
- Un ouvrage anonyme de 1802, *Souvenirs d'une maquerelle du Palais-Royal*, mentionne un « M. de M*** » comme « étant violent et pourri de vices si infâmes qu'il devait payer triple tarif pour que les catins les plus dévoyées acceptent ses hommages ».
- Les archives du palais de Justice de Paris renferment plusieurs plaintes déposées par des « femmes de peu », concernant leurs filles ou leurs sœurs, qui auraient disparu après s'être affichées en compagnie de Mérelle. Le financier avait suffisamment de poids pour bloquer les enquêtes, et ne s'en est pas privé.
- « Mme de Niemand » est mentionnée à plusieurs reprises dans les *Mémoires* de M. Claude, le chef de la police secrète du Second empire. « Mme Personne » est bien évidemment un nom de code. Les preuves de sa véritable identité sont parties en fumée lors de l'incendie de la Préfecture, en 1871. Néanmoins, plusieurs historiens pensent qu'il s'agissait de Sophie de Samorys, noble authentique, mais désargentée, qui tenait un salon où elle recevait demi-mondaines et nobles étrangers. En février 1855, Mme de Samorys fit installer une plaque de marbre dans le hall de son hôtel particulier, où l'on pouvait lire « À la mémoire de Louise, Louison, Thérèse, Marie, Blanche et Madeleine, ainsi qu'à Marguerite V. Vous êtes mortes trop jeunes. Nous ne vous oublions pas. » À sa mort en 1893, cette plaque a été déplacée et scellée sur sa tombe, au Père-Lachaise.
- Les amateurs de faits divers noteront qu'une Marguerite Villequier, une actrice de second ordre, disparut au début de l'année 1854. En dehors de cette plaque, rien ne la relie à Mme de Samorys.
- Ernestine Simonet est morte en 1902 dans la maison de santé du docteur Parrend, non loin de Bois-Fleury. Elle était folle depuis près de cinquante ans. Son dossier mentionne des crises d'anxiété paralysantes et des troubles de l'identité : elle se faisait appeler Louison et s'imaginait actrice sous Louis XV. Dans les années 1880, elle avait très peur de l'un des médecins… dont les photos ressemblent un peu aux portraits de M. de Mérelle. Mesdames Vambois, Dupré, d'Astreval, et Friquet lui rendaient régulièrement visite, ainsi qu'une « Parisienne au visage masqué par une voilette ».

Les prolongements

- Bois-Fleury a peu changé. Quelle que soit la période, on y trouve de grandes villas entourées de hauts murs, peuplées d'avocats, de médecins et d'artistes prospères. La gare est toujours là. Dans les années 1980, les RER remplacent les tortillards de banlieue. L'ancienne salle d'attente est devenue un kiosque à journaux. Dans les années vingt, c'était un local technique, et elle était encore murée dans les années 1890. De nos jours, la commune voisine, Antenay, abrite quelques cités HLM et est mal desservie par les transports en commun, ce qui explique le nombre relativement élevé de « jeunes de banlieue » aux alentours de la gare. Les riverains s'en plaignent.
- En dehors de quelques gravures, il ne reste rien de l'ancienne « Folie-Mérelle », enfouie sous la gare et les maisons voisines. En revanche, la villa que « Savinien Mérel » occupait en 1854 est toujours debout. Dans les années 1890, certains voisins âgés se rappellent encore du crime, et se souviennent que la maison a été vidée sur l'ordre d'un notaire parisien. Qui lui a demandé d'intervenir ?
- M. de Mérelle est mort, mais ses secrets subsistent. Qu'est-ce qui l'a poussé à revenir à Bois-Fleury, soixante ans après sa fuite ? Est-ce le souvenir de ce « Jean de Mayrel, docteur médecin », qui vécut ici dans les années 1520 et traînait une fâcheuse réputation d'alchimiste ? À moins que la réalité soit juste un peu plus ténue qu'ailleurs à Bois-Fleury…
- Maximilien de Mérelle est mort, mais un « Pierre Mairelle » vient d'emménager en ville. Il lui ressemble comme un frère… ou un fils. Est-il au courant de son héritage ? Si oui, que vient-il faire ?
- Les sept fantômes sont toujours là, rôdant autour de la gare et protégeant de leur mieux les jeunes filles en détresse. Même dans un coin comme Bois-Fleury, on peut trouver des pères incestueux, des maris violents ou des fugueuses désemparées… désemparées jusqu'à ce qu'elles entendent cette petite voix dans leur tête qui leur conseille de faire face, de prendre un couteau et de *frapper*.



1864 - Le photographe évaporé

Les faits

Où ?

À Paris.

Quand ?

Le 12 mai 1864.

Que s'est-il passé ?

En cette belle année 1864, Pierre de Servigny, un aimable rentier d'une quarantaine d'années, consacrait l'essentiel de ses loisirs à la photographie. Depuis le début des années 1860, il s'était trouvé un sujet qui le passionnait: les transformations de Paris. Sous l'impulsion de Napoléon III et d'Haussmann, la ville changeait à vue d'œil. De vénérables quartiers étaient abattus, des avenues et des rues nouvelles sortaient de terre, des villages étaient annexés à la Ville[5]… Paris prenait le visage que nous lui connaissons.

De 1860 à 1864, Servigny prit des dizaines de photos de Paris. L'exercice était moins simple qu'aujourd'hui. L'appareil était encombrant, le temps de pose tournait autour d'une à deux minutes, et les tirages finaux prenaient la forme de plaques de verre, à la fois lourdes et fragiles. Mais rien n'arrête un vrai passionné. Petit à petit, la grande armoire ignifuge de sa chambre noire se garnissait de boîtes de classement, soigneusement datées et référencées.

Le 12 mai 1864, Servingy ne rentra pas dîner. Sa gouvernante, redoutant une agression, prévint la police dès le lendemain matin. Les recherches restèrent infructueuses. Le 3 juin, quelqu'un força la porte de service de l'appartement. Le cambrioleur n'eut que le temps de dérober que quelques bibelots avant de devoir fuir, chassé par le retour inopiné d'un domestique (qui le décrivit comme « un clochard barbu »).

Mi-juin, à la demande de son jeune frère Auguste, Pierre fut déclaré « absent » par la justice. L'administration de ses biens fut confiée à Me Baudin, notaire. L'absence, constatée une nouvelle fois mi-1868, fut transformée en « présomption de décès » un an plus tard. Pierre de Servigny n'ayant pas fait de testament, ses biens passèrent en bloc à son frère Auguste, qui était sa seule famille.

Auguste de Servigny vendit l'appartement et la plupart des meubles, puis déménagea le reste dans sa maison d'Auteuil. L'armoire à photographies, jamais ouverte, fut rangée au grenier. En 1875, Gabriel, le fils d'Auguste, alors âgé de dix-huit ans, se prit d'intérêt pour la photo. Il entreprit de passer en revue les œuvres de son oncle Pierre.

L'une des boîtes de l'armoire était intitulée « Percement du boulevard Saint-André, 29 février 1863 ». Elle contenait une dizaine de plaques. Sachant que 1863 n'était pas une année bissextile, et que le boulevard Saint-André, prévu par Haussmann, ne fut jamais réalisé, Gabriel les examina de près. Cet été-là, il passa beaucoup de temps à arpenter les vieux quartiers de Paris, ces fameuses photos dans son sac. Vers la fin de l'année, il les rangea et se désintéressa à tout jamais de la photographie.

À sa mort, en 1925, sa fille Marie décida de faire le ménage dans le grenier. Elle vendit tout le contenu de l'armoire à photos à un collectionneur.

L'explication

Les villes sont des organismes vivants. Au fil des siècles, elles accumulent des replis, des recoins, des lieux cachés et autres souvenirs à moitié solides. En temps normal, très peu de gens ont accès à cette « autre ville »: occultistes, initiés, architectes, rêveurs… sans oublier, bien sûr, des individus moins sympathiques, sorciers ou créatures du Mythe. Tous forment une société à part, dont l'existence parallèle explique la relative normalité du quotidien de la ville véritable.

Les bouleversements d'Haussmann se répercutèrent dans cet autre Paris. Certains quartiers furent coupés de leur reflet pendant des décennies. En d'autres endroits, les deux villes se rapprochèrent assez pour que des promeneurs malchanceux puissent y accéder. Fin février 1864, Servigny franchit la frontière, sans même s'en rendre compte. Il parvint à rentrer sans encombre, non sans avoir pris quelques photos perturbantes. Il mit un mois à réaliser ce qui s'était produit. Fin mars, il était prêt pour une deuxième expédition. Il en revint épouvanté. À sa troisième tentative, le 12 mai, il se perdit pour de bon dans « l'autre ville ».

Les traces

- Jusqu'au début des années 1920, toutes les photographies de Servigny sont en possession de sa famille. Gabriel les montre parfois à des amis proches. Après 1925, elles passent à un collectionneur privé, qui pourrait bien être un investigateur ou l'une de leurs connaissances. En 2003, elles rejoignent le fonds photographique du musée d'Orsay. Les meilleures sont numérisées. Considérée comme un « très vieux canular » par le conservateur, la boîte « 29 février 1863 » n'est jamais montrée au public, même si elle fait toujours partie de la collection.
- Les dix plaques de verre, format 20 x 8 cm, portent des images sépia très nettes. Cinq d'entre elles représentent des rues du vieux Paris, étroites, pavées et bordées d'anciennes maisons plus ou moins affaissées. Sur la première, l'entrée d'une ruelle est marquée d'une croix. Les quatre autres présentent des détails plus ou moins dérangeants, mais il faut une loupe pour remarquer cette tête de bouc sculptée au-dessus de l'une des maisons, ou cette main humaine qui

5 Servigny était loin d'être le seul à s'intéresser au sujet. La préfecture de la Seine avait même mandaté un photographe professionnel, Charles Marville, pour chroniquer ces changements en images. Facilement accessibles, les photos de Marville sont une mine d'idées et de descriptions.

gît dans un caniveau… La sixième photographie, sous-titrée « place du Marché aux enfants, février » montre une place sous la neige. Au fond, une rangée de cages, à l'intérieur desquelles on distingue de petites silhouettes floues. Une autre s'intitule « Gibet, mars ». On y voit une structure en maçonnerie à laquelle sont accrochés plusieurs cadavres nus. Vient ensuite un simple coin de rue avec, à hauteur du premier étage, une niche pour une statue. Normalement, on devrait y voir une Vierge, pas une sorte de pieuvre-dragon… « La fosse, mars », représente une vaste dépression bordée de maisons médiévales. Son fond est garni de squelettes sur plusieurs mètres d'épaisseur. Sous la légende, un commentaire : « M'ont-ils vu ? » Enfin, la dernière, sans légende et prise d'assez loin, représente une tour romane trapue aux parois percées de niches. L'ensemble évoque un colombier gigantesque, conçu pour des pigeons plus gros qu'un homme.

- À un moment quelconque après 1925, l'étiquette de la boîte s'est enrichie d'une annotation, d'une main qui n'est pas celle de Pierre de Servigny : « Précédents. Cf. Tbt de Castries ? Ruelle ten. ? » La deuxième référence est plus simple à décoder que la première : *La Ruelle ténébreuse* est une nouvelle de l'écrivain belge Jean Ray, écrite en 1932, qui raconte l'intrusion du narrateur dans un Hambourg parallèle aux habitants redoutables. En revanche, il faut un gros travail de recherche pour remonter au nom de Thibaut de Castries, un occultiste californien des années 1900, qui prétendait avoir fui Paris en ballon en 1870. Son œuvre majeure, écrite vers la fin du XIXe siècle, s'intitule *Megapolisomancy*, et postule que les grandes cités vivent d'une vie indépendante de celle de leurs créateurs[6].

Les prolongements

- Le « clochard » qui a tenté de s'emparer des plaques en 1864 faisait partie du très petit nombre de gens qui sont capables d'aller et venir à volonté entre les deux Paris. Il appartenait à un groupe voué à la préservation du secret, sans liens avec le Mythe de Cthulhu. Si les photographies refont surface, même au XXIe siècle, ses successeurs tenteront soit de les détruire, soit de les discréditer.
- Paris est la ville la plus photographiée du monde. De temps à autre, il arrive que les braves touristes qui mitraillent à tout va photographient l'autre Paris sans même s'en apercevoir. La plupart du temps, cela donne une photo « ratée », ou juste noire. Très souvent, l'image est trop peu éloignée de la normalité pour que le touriste se rende compte de la différence. Parfois, elle est anormale, mais celui qui l'a prise l'oublie dans un album, après un bref instant de malaise. De nos jours, une fois sur un million, la photo atterrit sur www.weirdparis.org, un site hébergé en Californie qui appartient à la De Castries Foundation (qui gère également www.weirdberlin.org, www.weirdlondon.org, etc.). Officiellement, il s'agit d'un « projet artistique collaboratif de longue haleine ». En réalité, la fondation s'est vouée à la surveillance des « entités paramentales » qui animent les villes, avec l'espoir de les contacter un jour[7]. Les chiens de garde de l'autre Paris ne se soucient guère d'Internet et ignorent l'existence de ces sites… pour l'instant.
- La ruelle marquée par Servigny sur la première photo de la série a été remplacée par un immeuble vers 1880, mais certains jours, si l'on emprunte le passage qui fait communiquer sa cour avec celle du bâtiment voisin, on se retrouve… ailleurs. De nombreux autres accès existent, certains très anciens, d'autres tout récents. La plupart sont éphémères, mais certains restent ouverts pendant des décennies. Dans les années 2010, la vogue pour les vieilles pierres, initiée par le best-seller d'un acteur vibrionnant devenu historien amateur, risque de faire grimper les chiffres des disparitions.
- Servigny est toujours en vie, retranché dans une tour du XVe siècle. Pour lui, il ne s'est écoulé que quelques mois, même s'il sait que dans le monde réel, il a disparu depuis bien plus longtemps. Son appareil photo est toujours avec lui, mais il est tombé à court de plaques. Il lui arrive de récupérer du matériel prélevé sur des visiteurs égarés, mais il n'a aucun moyen de développer les pellicules argentiques qui ont dominé le monde de la photographie au XXe siècle. Quant aux appareils électroniques, ils ont tendance à tomber en panne de ce côté de la réalité. Le précédent occupant de la tour fabriquait de l'or. Servigny a donc les moyens de récompenser très largement des visiteurs qui lui ramèneraient des plaques de verre traitées au collodion et de quoi fixer les images. Où en trouver, sachant que cette technologie est obsolète depuis les années 1870 ?
- Un tour dans l'autre Paris n'est pas forcément une expédition en territoire hostile. Les visiteurs ne s'en sortent pas forcément poursuivis par une horde de goules affamées… L'anti-ville est pleine de rues désertes et de monuments abandonnés. De loin en loin, le promeneur découvre de petits noyaux d'activité. Certains de ses habitants veulent juste vivre une vie tranquille, sans être dérangés par les autorités du monde réel. D'autres sont moins amicaux, mais s'intéressent davantage à leur confort et à leur fortune qu'à la magie. Ceux-là se livrent à des trafics plus ou moins répugnants. Le marché aux enfants existe toujours, alimenté en fugueurs par une poignée de rabatteurs on ne peut plus humains. Occultistes et sorciers sont surreprésentés, mais ceux qui se frottent au Mythe sont une minorité très redoutée. Et, bien entendu, tout le monde laisse les véritables monstres tranquilles.

L'autre Paris

Il vaut sans doute mieux le préciser noir sur blanc : cette « autre ville » est exactement aussi vaste que cela vous arrange. Si une poignée de rues et quatre ou cinq lieux suffisent aux besoins de votre campagne, c'est très bien. Les investigateurs pourront y entrer, s'y faire peur et revenir dans le monde réel dans la foulée. Si vous envisagez une mégalopole gothique couvrant toute la région parisienne, ponctuée de forteresses et de sites nuisibles à la santé mentale, que les investigateurs passeront le reste de leur vie à explorer, c'est tout aussi bien. Après tout, qui sait ce qui se trouve à la place de Notre-Dame, dans un endroit pareil ? Ou du Louvre ? Le même constat vaut pour la population de l'autre Paris. Une centaine de squatters plus ou moins dépenaillés vivant dans la crainte de deux ou trois sorciers font tout autant l'affaire qu'une authentique contre-société, avec ses castes, ses factions et ses chefs.

6 De Castries est une création de Fritz Leiber dans Notre-Dame-des-Ténèbres, un roman de 1977 qui se rattache au Mythe de Cthulhu… ou pas, les experts en débattent encore.

7 Leur existence est au mieux incertaine, mais le Mythe regorge de créatures encore plus bizarres… et d'entités qui pourraient faire passer pour l'esprit d'une ville dans l'espoir d'utiliser ces occultistes naïfs.



1870 - Les apparus d'Eudicourt

Les faits

Où ?

Eudicourt, une petite ville au nord de la Loire.

Quand ?

Entre le 24 et le 25 décembre 1870.

Que s'est-il passé ?

Le 20 décembre 1870, Eudicourt fut occupée par une cinquantaine de soldats d'un régiment bavarois. Quatre jours plus tard, une troupe d'une trentaine d'hommes de l'armée de la toute jeune IIIe République, appuyés par une cinquantaine de francs-tireurs, tenta de les déloger.

La bataille, commencée vers midi le 24 décembre, dura trente-six heures et fut d'une grande violence. L'église Saint-Michel, un bijou du gothique tardif, sauta « comme un bouchon de champagne » dès le 24. Français et Allemands s'accusèrent mutuellement d'y avoir entreposé de la poudre. Le centre-ville fut partiellement incendié dans la matinée du 25.

Coupé du gros de leur armée et sans espoir de renforts, les Bavarois se replièrent en bon ordre dans la soirée du 25. La bataille se poursuivit dans la forêt voisine où leur colonne subit de lourdes pertes grâce aux francs-tireurs, avant de parvenir à décrocher.

Le capitaine de Morville, qui commandait les troupes françaises, fut tué le 2 janvier dans une escarmouche à une trentaine de kilomètres de la ville. L'affaire d'Eudicourt lui valut une Légion d'honneur à titre posthume.

Cet engagement ne changea pas le cours de la guerre. Eudicourt fut reprise par des troupes prussiennes le 6 janvier. La France, exsangue, demanda l'armistice à la fin du mois.

L'explosion de l'église reste inexpliquée. Elle était certes occupée par des soldats bavarois, mais il aurait fallu que des tonnes de poudre y soient conservées pour la ravager à ce point. Le fait que l'épicentre de l'explosion semble avoir été l'autel est également surprenant, tout comme le fait qu'elle se soit produite juste avant le début de l'assaut français (et non pas dans la chaleur du combat comme le soutient l'histoire officielle).

Le même jour, dans des lieux très éloignés d'Eudicourt, sept vieux messieurs respectables, érudits, rentiers ou professeurs à la retraite se volatilisèrent (dont un de l'intérieur d'une pièce fermée à clé). Sans le chaos causé par l'invasion, ces affaires auraient certainement fait les gros titres. Deux de ces disparus revinrent chez eux après une absence inexplicable de plusieurs jours.

En mars, lorsque les ruines de l'église furent déblayées, les ouvriers retrouvèrent cinq corps sous les décombres de la nef. Leur état rendait toute identification impossible, mais il s'agissait d'hommes assez âgés, habillés de vêtements civils. Tous avaient été abattus par des armes à feu. Personne ne fit le rapprochement entre ces cadavres et les cinq disparitions du mois de décembre.

L'explication

L'église d'Eudicourt est bâtie sur un nœud d'énergies telluriques. Elle a succédé à bien d'autres bâtiments sacrés, qui avaient tous la même fonction : empêcher le lloigor endormi sous la ville de nuire à ses habitants.

Les maçons qui bâtirent l'église vers 1440 savaient qu'ils devaient emprisonner un « démon immatériel ». Ils s'organisèrent en conséquence. Prêtres et fidèles furent bien un peu surpris par les proportions inhabituelles de la nef, la hauteur inusitée de la flèche et l'asymétrie des chapelles latérales, mais toutes ces bizarreries répondaient à un besoin précis, plonger le monstre dans un sommeil si profond qu'il ne pouvait pas nuire à son environnement.

Pendant des siècles, un groupe de gardiens monta la garde autour de l'église. Le danger semblant s'être évanoui, leur vigilance se relâcha. Le groupe en activité en 1870 s'était éparpillé, mais ses membres avaient pris la précaution de concevoir un rituel de rappel. Grâce à une variante du sort de Portail, si la tombe de la créature était menacée, ils regagneraient instantanément Eudicourt. Le prix à payer ? La vie de sept jeunes gens qui, en échange, seraient projetés Ailleurs.

Peu avant midi, le 24 décembre, le lieutenant Rupprecht von Hirschfeld décida de soulever l'autel, pour voir s'il ne dissimulerait pas quelques ciboires en or. Au lieu de cela, il trouva un escalier qui descendait vers une crypte oubliée.

Rupperchet se préparait à descendre quand il fut pris à partie par un groupe de vieux Français surgis de nulle part. Il était armé, pas eux. Le lieutenant et les sentinelles eurent le temps d'abattre cinq intrus avant que le monstre ne se réveille.

En quatre siècles, le lloigor avait accumulé assez de puissance pour détruire sa prison, donnant sans le vouloir le coup d'envoi à l'attaque du village par les troupes françaises. Il resta étranger au combat ou, plus exactement, mena sa propre guerre contre ses deux geôliers survivants. Blessés dans l'explosion et privés du soutien de leurs cinq associés, les deux occultistes parvinrent très laborieusement à restaurer un semblant de contrôle sur le monstre. Profitant de la confusion qui suivit la fin des combats, ils parvinrent à quitter la ville et à rentrer chez eux.

Les traces

- L'histoire ancienne d'Eudicourt est particulièrement agitée, avec une densité inhabituelle de guerres féodales, de révoltes paysannes, d'épidémies dévastatrices, d'hérétiques et de sorcières. Une sorte de normalisation semble s'opérer autour de 1450. L'église Saint-Michel a été construite vers cette date[8]. Elle doit son nom à une légende locale qui attribue la construction de la toute première église à des moines venus du Mont, dans les années 800.

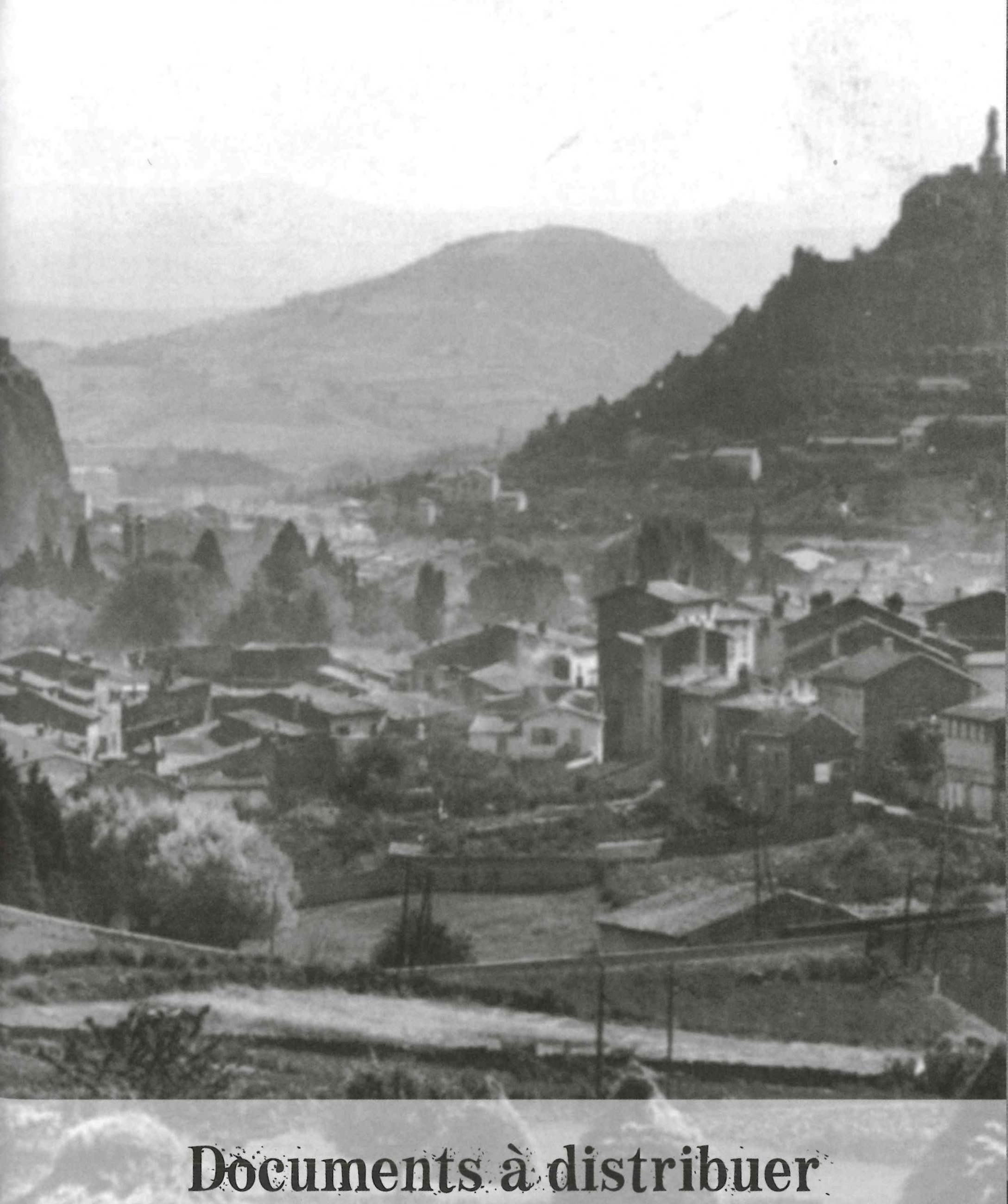
8 Il est possible que les bâtisseurs de l'église aient hérité d'une partie des connaissances des Pèlerins de la Jérusalem céleste, si vous souhaitez raccorder les deux histoires.

- Le capitaine de Morville a envoyé un rapport sur l'action d'Eudicourt à l'état-major de l'armée. Proprement digéré par la bureaucratie militaire, classé, étiqueté et référencé, ce document a fini par atterrir dans les archives du Service historique de la Défense, à Vincennes. Morville y mentionne la perte d'une patrouille de francs-tireurs envoyée en reconnaissance à la périphérie de la ville, immédiatement avant l'assaut. Il attribue la disparition de ces sept hommes à l'indiscipline bien connue des troupes irrégulières, et présume qu'ils sont rentrés dans leurs foyers pour fêter Noël. Plus loin, Morville exprime sa perplexité à propos de la destruction de l'église, sans s'y attarder. Elle ne constituait pas un objectif militaire, contrairement au château Renaissance situé juste en face, où le gros des troupes bavaroises était installé, et qu'il fit canonner.
- La direction des francs-tireurs était assurée par le « commandant » Aldebert Dugoujon, un instituteur qui s'était improvisé officier. Dugoujon survécut à la guerre, devint le premier maire républicain d'Eudicourt, fut élu deux fois député dans les années 1880, et mourut dans son lit en 1913. Il a laissé des *Mémoires* sans grand intérêt, en dehors des passages consacrés à la guerre. Il y reprend la version officielle d'un dépôt de poudre bavarois à propos de la destruction de l'église, sans beaucoup s'y attarder. En revanche, il consacre deux pages à la « patrouille perdue ». Il connaissait bien ces sept hommes, qu'il avait sélectionnés lui-même pour cette reconnaissance dangereuse. Il n'a jamais cru à leur désertion. Il s'est d'ailleurs démené pour que leurs épouses puissent toucher une pension, après la guerre.
- Jusque dans les années vingt, la mémoire populaire conserve un souvenir cataclysmique de l'explosion de l'église. Même en faisant la part de l'exagération et en se souvenant que les riverains allaient, pour la plupart, perdre leur logis dans l'incendie du lendemain, l'histoire reste troublante – une lueur verte qui illumine les vitraux de l'intérieur, les murs qui se disloquent dans un silence absolu, puis une détonation terrifiante. Des embellissements postérieurs à la Première guerre mondiale mentionnent saint Michel, brandissant une épée de feu, venu chasser les Allemands. Cette version de la légende persiste dans les années 2000, mais elle est restée strictement locale.
- En juin 1871, M. Thierry Boullin, architecte du service des Monuments historiques, s'arrêta à Eudicourt dans le cadre d'une mission globale sur les dévastations de la guerre dans la région. Il établit un rapport sur l'état du centre-ville et un second consacré à l'église Saint-Michel. Tous deux sont à Paris, dans les archives du ministère de la Culture. Le dossier Boullin, abondamment illustré de dessins et de quelques photographies, exprime la perplexité de l'architecte quant aux causes de la catastrophe. Sa conclusion est que les dégâts sont tels qu'une restauration de l'église à l'identique sera impossible.
- Entre mars et juin 1871, les cadavres retrouvés dans les ruines de l'église ont fait l'objet de plusieurs articles dans le journal local. Sans moyen de les identifier, les autorités ont fini par conclure qu'il s'agissait de civils prisonniers des Bavarois, abattus lors des combats. Tous les cinq sont enterrés dans le coin nord-ouest du cimetière d'Eudicourt, où une plaque discrète rappelle le souvenir de ces « victimes anonymes de la cruauté allemande ». D'autres journaux locaux, en Bretagne, en Normandie, en région parisienne, dans le Jura et dans la région de Marseille, mentionnent les disparitions correspondantes, mais personne n'a jamais fait le rapprochement.
- De 1872 à 1882, une féroce bataille d'experts eut lieu sur le sort de l'église. Les autorités religieuses et la majorité de la population désiraient la voir reconstruite à l'identique. Les services de l'État et le maire proposaient, eux, d'abattre les ruines et de bâtir une église neuve. La thèse de la restauration à l'identique finit par l'emporter, en grande partie grâce à l'action d'un historien parisien, le Dr Pinsot… qui était aussi l'un des deux occultistes survivants. L'autre, un riche industriel à la retraite qui vivait à Toulouse, s'appelait Victor Rossel. Son nom figure en tête de la liste des donateurs qui ont contribué à la reconstruction. L'église restaurée a été inaugurée en 1902, après de longs travaux.

Les prolongements

- De 1870 à 1902, le lloigor n'a dormi que d'un œil. L'église n'étant plus là pour atténuer son influence, sa présence a eu un effet délétère sur la population. Pendant ces trente années, Eudicourt figure dans le bas du tableau des statistiques départementales sur la natalité, la mortalité infantile, la croissance des écoliers, le taux de scolarisation… La situation s'améliore peu à peu au début du XXe siècle, mais ses effets se font encore sentir pendant longtemps. Ainsi, en 1914, Eudicourt est l'un des bourgs de France où le pourcentage de réformés pour inaptitude est le plus élevé.
- Pinsot et Rossel ont passé la décennie 1870 à reconstituer un groupe de veilleurs, purement local cette fois, sous la couverture de la « Société d'études historiques du pays eudicourtais ». Tous deux sont morts dans les années 1880, mais leurs successeurs sont toujours en activité au début du XXIe siècle. Ils se retrouvent à l'église tous les cinq ans, au solstice d'hiver, pour un bref rituel de contrôle. À l'époque des investigateurs, le groupe est vieillissant. Ses membres envisagent de passer la main.
- Dans les années vingt, l'église est le domaine du père Corrère, un curé ancien combattant au caractère sanguin, qui entretient des relations difficiles avec la Société d'études historiques qu'il trouve envahissante. En 1990, l'église est désaffectée faute de paroissiens. Elle reste propriété de l'évêché, mais l'argent manque pour entretenir toutes les églises du diocèse. Dotée d'une architecture atypique, compliquée à entretenir et trop récente pour mériter une restauration, elle se délabre tout doucement… assez pour que l'influence du lloigor recommence à se faire sentir ?
- Les sept francs-tireurs disparus en 1871 sont encore en route pour leur destination finale, quelque part audelà du temps. Toutes les quelques années, l'un d'eux apparaît fugitivement, nimbé d'un feu bleuté, avant de s'évaporer dans les airs. Dans les années 1890 et 1920, ils se manifestent à la périphérie d'Eudicourt, donnant lieu à de pittoresques histoires de fantômes. Dans les années 2010, le site où ils patrouillaient est devenu un lotissement peuplé de jeunes couples prospères, qui travaillent à la grande ville, distante d'une vingtaine de kilomètres. Ces braves gens risquent d'avoir du mal à accepter que leurs jolies maisons achetées à crédit sur trente-cinq ans soient hantées par des « fantômes » armés.





Documents à distribuer



Annexe 1 : Le programme des démonstrations aériennes

TRAGÉDIE
À ISSY-LES-MOULINEAUX !

Un avion fou tue quatre spectateurs lors d'un meeting aérien !

Paris, 1er mai : Un drame atroce a endeuillé ce qui aurait dû être une splendide journée consacrée à la gloire de l'aviation française. Lors d'une spectaculaire démonstration de combat aérien, la Foudre, le Nieuport 17 de l'as Vincent Ferrier, a subitement décroché. Parti en vrille, il s'est abattu sur les tribunes, sous les yeux impuissants de Jules Esquier, l'autre pilote.

Au moment où nous mettons sous presse, le bilan est de quatre morts parmi les spectateurs. Le décès de Vincent Ferrier a été confirmé par la police dans l'après-midi. Une douzaine de personnes ont également été blessées dans la panique, certaines assez grièvement. Toutes ont été soignées à l'hôpital parisien Boucicaut, tout proche.

Cette tragédie pose une nouvelle fois la question de la sécurité de ce genre de manifestation, largement laissée au bon vouloir des organisateurs. Y a-t-il eu négligence ? Erreur de pilotage ? Il appartiendra à l'enquête de l'établir.

Annexe 3A : la catastrophe d'Issy, version 1

Annexe 2
Esquier se souvient...

- Ferrier paraissait distrait lorsque vous vous êtes serré la main. Et pendant la démonstration, il t'a donné l'impression de ne pas faire beaucoup d'efforts. Il a fallu que tu en rajoutes dans le spectaculaire pour compenser.
- Ferrier était dans le cockpit de la Foudre lorsqu'il a pénétré dans le nuage. Ensuite ? Tu en es moins sûr, tout est allé si vite.
- Il t'a semblé avoir vu un petit objet brillant tomber du nuage, juste après que Ferrier y soit entré. Un truc vraiment petit, un simple point, sûrement pas une pièce mécanique.

UN AVION FOU
S'ÉCRASE LORS DU MEETING AÉRIEN D'ISSY-LES-MOULINEAUX !

Un pilote héroïque sauve des vies !

Paris, 1er mai : Un tragique accident a endeuillé ce qui aurait dû être une splendide journée consacrée à la gloire de l'aviation française. Lors d'une spectaculaire démonstration de combat aérien, la Foudre, le Nieuport 17 de l'as Vincent Ferrier, a subitement décroché. Parti en vrille, il piquait droit sur les tribunes, lorsqu'une manœuvre héroïque de Jules Esquier, l'autre participant à ce duel, l'a fait changer de trajectoire. L'avion s'est abattu sur le terrain, mais de nombreuses vies ont été épargnées grâce au courage de M. Esquier.

Le décès de Vincent Ferrier a été confirmé par la police dans l'après-midi. Quelques personnes, blessées dans la panique, ont dû être soignées à l'hôpital parisien Boucicaut, tout proche.

Cette tragédie pose une nouvelle fois la question de la sécurité de ce genre de manifestation, largement laissée au bon vouloir des organisateurs. Y a-t-il eu négligence ? Erreur de pilotage ? Il appartiendra à l'enquête de l'établir.

Annexe 3B : la catastrophe d'Issy, version 2

VIE DE VINCENT FERRIER
AS DE LA GRANDE GUERRE

Note de la rédaction : Nous rappelons à nos lecteurs que contrairement à ce qui avait été rapporté dans nos éditions précédentes, pour l'heure, M. Ferrier n'est que porté disparu. Nous espérons sincèrement qu'il sera retrouvé vivant. Dans ce cas, nous espérons qu'il apprécie l'hommage que, bien sincèrement, nous lui rendons par cet article.

Vincent Ferrier est né le 12 mars 1895, dans un petit village de l'Eure nommé Beaumesnil. Issu de cette paysannerie normande qui forme, depuis des siècles, l'ossature de notre plus belle province, il en avait au plus haut degré les vertus : courage, détermination, endurance.
Après une enfance sans histoire, sentant que son destin n'était pas derrière une charrue, il quitte le foyer familial. Tout jeune encore, il se rend à Paris, là toute carrière se doit de commencer. Certains jeunes gens ont un don pour la musique ou les lettres, notre héros se découvre un talent équivalent pour la mécanique.

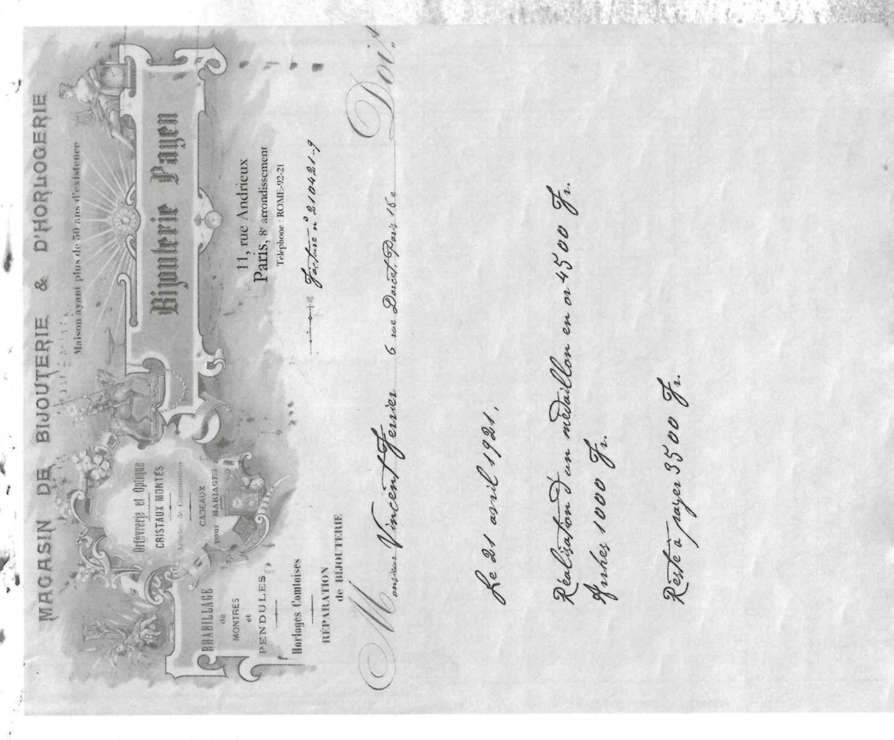
L'armée ne s'y trompe pas. Dès 1915, Ferrier est versé comme mécanicien dans l'un de nos premiers groupes de chasse. Cela ne lui suffit pas. Comme tout bon Français, il brûle de se battre ! Il se forme seul au pilotage, avant d'être accepté comme élève-pilote par des officiers impressionnés par une telle détermination. Au terme de sa formation, il effectue ses premières missions de combat à la fin de l'année 1915. Le succès ne tarde pas à être au rendez-vous : sa première victoire en duel aérien est homologuée le 5 février 1916. Au cours des deux années et demie suivantes, il abat six avions ennemis, devenant l'un des « as » de la chasse française. D'un courage frôlant la témérité, il est lui-même descendu à deux reprises, en Champagne en 1917, et au-dessus des Ardennes en 1918. Grièvement blessé à chaque fois, il passe de longues semaines à l'hôpital. Comme l'admirable Nungesser, son modèle, il écourte sa convalescence à chaque fois qu'il en a la possibilité.

Promu lieutenant en septembre 1918 et décoré de la Médaille militaire quelques jours avant l'Armistice, Ferrier est rendu à la vie civile début 1919. Peu après, il fonde une société d'aviation, Ferrier SA, en compagnie de Theodore Van Berckel, l'homme d'affaires bien connu.

Depuis le début de 1920, il formait un couple flamboyant avec Élisabeth Mesnier, journaliste, aviatrice et aventurière, dont nos lecteurs ont pu apprécier les chroniques au cours de l'année écoulée.



Annexe 4 : La vie de Vincent Ferrier



MAGASIN DE BIJOUTERIE & D'HORLOGERIE

Maison ayant plus de 50 ans d'existence

Bijouterie Payen

11, rue Andrieux
Paris, 8e arrondissement
Téléphone : ROME-92-21

Orfèvrerie et Optique
CRISTAUX MONTÉS
Articles de Communion
CADEAUX pour MARIAGES

RHABILLAGE de MONTRES et PENDULES

Horloges Comtoises

RÉPARATION de BIJOUTERIE

Facture n° 210421-9

Monsieur Vincent Ferrier 6 rue Darcet, Paris 18e Doit

Le 21 avril 1921.

Réalisation d'un médaillon en or 4500 Fr.

Arrhes 1000 Fr.

Reste à payer 3500 Fr.

Annexe 5 : Facture trouvée chez Ferrier

Annexe 6 : La lettre du Dr Porte

Dr Alain Porte

Diplômé de la Faculté de Médecine de Paris
4, rue Biot (3e étage s/cour)
Paris, 17e

Vous avez manqué notre rendez-vous du 20 janvier, mais je dois vous voir de toute urgence. Pourriez-vous passer à mon cabinet dès que vous en aurez la possibilité. C'est important.

Bien à vous,

A. Porte

CRIME MYSTÉRIEUX À L'HÔTEL D'ALSACE !

Paris, le 1er mai - Un voyageur originaire de Strasbourg, M. Friedrich Fusch, a été retrouvé mort dans sa chambre de l'Hôtel d'Alsace, tout près de la gare de l'Est. Il séjournait depuis début avril dans ce paisible établissement, renommé pour son confort.
L'affaire a été confiée à l'inspecteur Mollier, de la Sûreté, dont nos lecteurs ont souvent entendu parler dans ces colonnes, notamment lors de l'affaire de la Banque d'Escompte Coloniale, l'été dernier.
D'après une source proche de l'enquête, le vol serait le mobile du crime.

Annexe 7 : La mort de Friedrich Fusch

REBONDISSEMENT SENSATIONNEL DANS L'AFFAIRE DE L'HÔTEL D'ALSACE !

L'assassin court toujours : mais qui est la victime ?

Paris, le 3 mai – Tôt ce matin, la police de Strasbourg a informé l'inspecteur Mollier que l'adresse donnée par « M. Fusch », le client assassiné dimanche soir à l'Hôtel d'Alsace, n'existait pas. De plus, aucun « Friedrich Fusch » n'est inscrit au registre des contributions de la capitale alsacienne.
Soudain, l'identité de la victime devient aussi mystérieuse que celle de l'assassin. Qui était ce « M. Fusch » au fort accent germanique, que le personnel décrit comme occupé à de mystérieuses besognes dans le secret de sa chambre ? Un escroc ? Un espion ? D'après le personnel, le soir de sa mort, il est remonté dans sa chambre en compagnie d'un homme jeune et athlétique. Personne ne l'a vu sortir de l'hôtel. Était-ce le meurtrier ?
L'inspecteur Mollier affirme que la police dispose d'un signalement précis, et assure qu'une arrestation interviendra dans les tout prochains jours.

Annexe 8 : Qui est Friedrich Fusch ?

NOUVEAUX DÉVELOPPEMENTS DANS LE CRIME DE L'HÔTEL D'ALSACE !

Le pilote disparu est-il l'assassin ? Un témoin l'affirme !

Paris – Gaston Reynier, un serveur de la Brasserie de Strasbourg s'est présenté à la police dans la soirée d'hier, avec une révélation sensationnelle : il connaissait l'identité de l'homme qui a dîné avec le mystérieux « M. Fusch », le soir du crime !

Il faut dire que le portrait de cet individu est apparu à la « Une » de tous les journaux ces derniers jours. Il s'agirait de Vincent Ferrier, « l'as » français, disparu dans des circonstances dramatiques lors d'un meeting aérien à Issy-les-Moulineaux, quelques heures à peine après le crime de l'Hôtel d'Alsace !

« Vous pensez si je l'ai vu de près, c'est moi qui les ai servis. Ferrier a pris une entrecôte-frites, et l'autre, la victime, une choucroute. Je n'y ai plus pensé jusqu'à ce matin, mais dès que j'ai pigé, j'ai été voir la police », nous a déclaré Gaston Reynier.

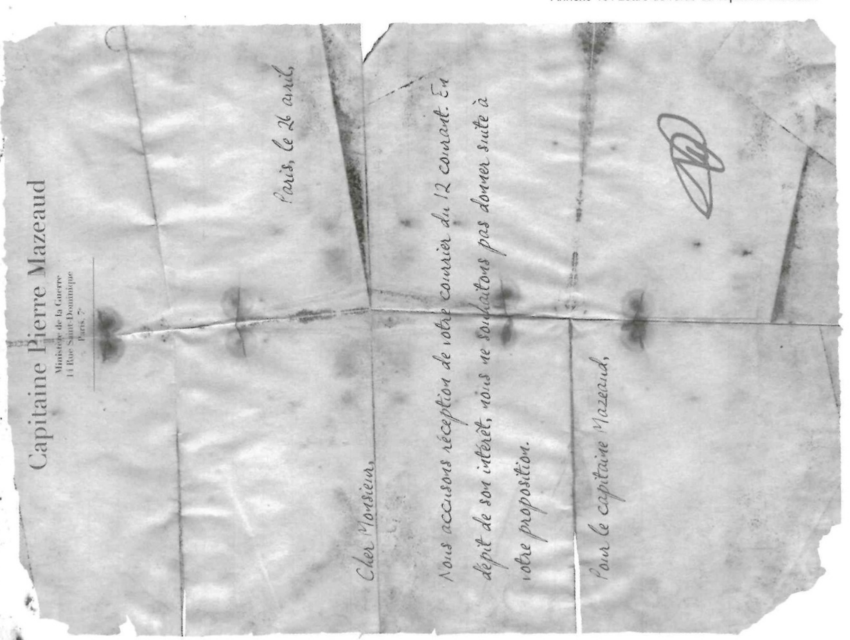
Employé depuis vingt-huit ans à la Brasserie de Strasbourg et père de six enfants, Gaston Reynier n'a rien d'un mythomane. Selon nos informations, son témoignage est pris très au sérieux par l'inspecteur Mollier.

Si M. Reynier a raison, cette affaire devient de plus en plus mystérieuse. Ferrier est-il l'assassin ? Un témoin ? A-t-il fui ? S'est-il mis à l'abri pour se protéger, et de quoi ? Et puis, reste la grande, la lancinante question : qui était « Friedrich Fusch » ?

Quelles nouvelles surprises nous réserve cette affaire ?

Annexe 9 : Ferrier, suspect dans le meurtre de Fusch ?

Annexe 10 : Lettre de refus du capitaine Mazeaud



Capitaine Pierre Mazeaud
Ministère de la Guerre
14 Rue Saint-Dominique
Paris 7e

Paris, le 26 avril

Cher Monsieur,

Nous accusons réception de votre courrier du 12 courant. En dépit de son intérêt, nous ne souhaitons pas donner suite à votre proposition.

Pour le capitaine Mazeaud,

Paris, le 11 avril 1921

Monsieur,

Les circonstances me contraignent à me présenter à vous sous un nom d'emprunt, mais sachez que je suis favorablement connu dans mon pays natal, l'Allemagne. Au cours de la guerre qui vient de s'achever, j'ai combattu votre pays de mon mieux. En particulier, j'ai servi dans la Jadgeschwader 1, l'escadrille de mon ami, Manfred von Richtoffen, celui que vos journaux appelaient « le baron Rouge ». Pour lui et pour les autres aviateurs, j'ai inventé un procédé extraordinaire, leur permettant de survivre aux accidents et combats.

Pendant la guerre, j'ai mis mes compétences au service de mon pays. L'Histoire jugera sans doute l'Allemagne mieux que le présent ne le fait, mais pour l'heure, je veux tourner la page, et c'est à votre République que j'offre mes services.

Je serai heureux de me présenter à vous, à toute heure qui vous conviendra, pour vous parler de mon procédé. Nous pourrions même envisager une démonstration ! Je ne vous cache pas que si mon offre vous intéresse, une certaine mise en fonds sera nécessaire, car mon invention n'est pas totalement au point.

Vous pouvez me joindre à l'adresse suivante : « F. Fusch, aux bons soins de M. Cochet, 16 rue de Palestro, Paris »

En attendant de vous révéler mon véritable nom lors de notre première rencontre, respectueusement vôtre,

« F. Fusch »

Annexe 11 : La lettre de Fusch

REBONDISSEMENT
DANS L'AFFAIRE DE L'HÔTEL D'ALSACE !

La police découvre la véritable identité de la victime ! - « Fusch » était bien Allemand ! - Ferrier toujours recherché !

Paris : L'inspecteur Mollier a annoncé ce matin que l'homme assassiné dans la nuit du 30 avril au 1er mai à l'Hôtel d'Alsace avait été identifié. Rappelons à nos lecteurs que cet individu s'était inscrit dans le registre de l'hôtel sous le nom de « Friedrich Fusch », habitant Strasbourg. L'enquête avait vite établi qu'il s'agissait d'une fausse identité, mais jusqu'à ce matin, on ignorait de qui il s'agissait.

La victime, donc, se nommait Kurt Weiss, citoyen allemand. De source policière, on nous informe que Herr Weiss était natif de Cologne. Il était honorablement connu dans cette ville comme psychologue et aliéniste. La police a certainement raison, mais par définition, la police ne sait pas tout. L'histoire ne doit pas s'arrêter là.

En règle générale, les psychologues sont des gens paisibles qui meurent dans leur lit après des vies bien remplies à sonder le cerveau de leurs patients.

En règle générale, les gens honorables ne descendent pas dans des hôtels sous de faux noms et ne s'y font pas tuer. Enfin, en règle générale, depuis le 11 novembre 1918, les Allemands meurent en Allemagne plutôt qu'en France. Kurt Weiss. Quel sombre mystère se dissimule derrière ces deux syllabes qui, comme tous les noms allemands, s'aboient plutôt qu'elles ne se prononcent ?

Rappelons que la police recherche toujours Vincent Ferrier, l'as disparu, qui fait figure de suspect n°1 dans cette nouvelle affaire. Pour quelles raisons un aviateur français, héros de la Grande Guerre, aurait-il tué cet « honorable citoyen allemand » ? Se pourrait-il que Ferrier ait découvert quelque sinistre opération d'espionnage et qu'il ait pris sur lui d'en exécuter le chef ? Si oui, qu'est-il devenu ? Les complices de Herr Weiss lui auraient-ils fait un mauvais parti ?

Par la voix de l'inspecteur Mollier, la police réclame l'aide de la population pour retracer les faits et gestes de Herr Weiss, alias Friedrich Fusch, lors de son séjour parisien du mois d'avril. Nous relayons bien volontiers cet appel - en attendant d'informer nos lecteurs de ses suites !



Annexe 12 : Le mystère Weiss

MÉDECIN À COLOGNE, CADAVRE À PARIS : QUI ÉTAIT KURT WEISS ?

Nos lecteurs l'ont su avant les autres : l'inconnu de l'Hôtel d'Alsace était un aliéniste allemand du nom de Kurt Weiss. Les circonstances de sa mort restent mystérieuses. Sans préjuger de ce qui s'est passé, voici ce que nous savons de la carrière du Herr Doktor.

Né en 1859 à Cologne, dans une famille aisée de la bourgeoisie rhénane, Kurt Weiss passa un doctorat en médecine à Heidelberg en 1875. De retour dans sa ville natale, il y ouvrit une maison de repos pour victimes de maladies nerveuses en 1882. Il passa les trente années suivantes à se bâtir une réputation de philanthrope. Non, ne riez pas, tout est possible en ce monde. Un « philanthrope allemand » n'est pas, en soi, plus absurde qu'un ornithorynque ou qu'un léniniste.

Vers 1900, Weiss faisait partie des grandes figures de la science psychologique d'outre-Rhin. Soignant les corps tout en niant l'existence de l'esprit, réduisant l'homme à un ensemble d'impulsions et de besoins, il participait pleinement à la « science » germanique dans ce qu'elle avait de plus déshumanisé. Il faudra un jour s'intéresser à ces savants dévoyés qui nous ont donné les lance-flammes, l'ypérite et les bombardements par zeppelins !

Dans les années qui précédèrent la guerre, Weiss s'intéressa au freudisme, cette baroque excroissance autrichienne aux travaux de notre grand Charcot, et aux idées encore plus excentriques d'un Suisse du nom de Carl-Gustav Jung.

Lors de la déclaration de guerre, Weiss se porta volontaire pour servir l'Allemagne comme médecin militaire. On ignore quels sinistres exploits il a accompli pendant ces quatre années tragiques. Démobilisé en 1919, il ne fit plus parler de lui jusqu'à sa mort mystérieuse à l'Hôtel d'Alsace, où il était descendu mi-avril.

Si vous avez eu connaissance des faits et gestes du Herr Doktor Weiss lors de son séjour à Paris, n'hésitez pas à faire votre devoir de citoyen : présentez-vous à l'inspecteur Mollier, de la Sûreté !

Annexe 13 : Biographie de Kurt Weiss

TORNADE SUR LA ZONE

Paris : La vague de chaleur tout à fait anormale qui sévit depuis le début de l'année provoque décidément des phénomènes météorologiques hors du commun !

D'après nos informations, une « tornade » se serait abattue hier après-midi sur un petit groupe de cabanes habitées par des chiffonniers, non loin de la Porte d'Issy. Comme le savent tous les Parisiens, cette population occupe illégalement la zone qui s'étend au pied des remparts de Paris, en dépit des fréquentes protestations des autorités militaires.

Plusieurs baraques insalubres auraient été rasées par une trombe dotée d'esprit civique, prompte à agir là où les hommes se perdent en querelles de juridiction. En dehors de quelques bouteilles d'alcool, il n'y aurait pas de victimes. Nul doute que les mêmes gourbis ressortiront bientôt de terre, reconstruits avec des planches et des vitres à la provenance aussi incertaine que les précédentes.

Il est temps que nos édiles cessent de se voiler la face devant la misère, et qu'ils s'attellent une fois pour toutes au relogement de ces misérables, qui font honte à la capitale du monde civilisé !

Annexe 14 : L'entité-spirale, incident 2

EXPLOSION SUR LES FORTIFS

Paris – Hier matin, une forte explosion a retenti sur les fortifications, secouant la commune d'Issy et une partie du sud du XVe arrondissement. Les dégâts matériels sont heureusement insignifiants. En dehors de quelques vitres cassées, les riverains en ont été quittes pour la peur.

Interrogé par nos soins, le lieutenant Berthier, porte-parole du ministère de la Guerre, a précisé que l'armée procédait à la destruction programmée de vieux obus, et a déploré que l'information n'ait pas été relayée à la population civile. « Nous prenons l'engagement de mieux communiquer la prochaine fois », a conclu le lieutenant.

Cette affaire, insignifiante en elle-même, nourrira certainement le débat sur l'avenir des fortifications de M. Thiers. Elles ont certes joué leur rôle en 1870, mais elles n'ont pas eu à affronter le feu lors de la Grande Guerre et coûtent fort cher à entretenir. Ne serait-il pas temps d'envisager leur démolition ?

Annexe 15 : L'entité-spirale, incident 3

FUSILLADE À COURBEVOIE !

Le garagiste criblé de balles était un ancien aviateur : Est-ce un règlement de comptes ?

Courbevoie : Cette petite ville de la banlieue parisienne vient d'être le théâtre d'un crime particulièrement sanglant. Henri Barral, qui avait ouvert un garage il y a deux ans avenue Jean-Jaurès, a été retrouvé mort dans la matinée par son apprenti. Le jeune homme, visiblement très choqué, nous a déclaré « il était étendu par terre, dans l'atelier. Il y avait du sang partout, il en était couvert, au début, je n'étais même pas sûr que c'était le patron. J'ai filé prévenir la police. »

M. Barral était resté travailler tard hier au soir. Le crime a sans doute eu lieu en fin de soirée, mais une anomalie nous a sauté aux yeux, ou plutôt aux oreilles... D'après nos informations, le malheureux garagiste aurait été touché par une dizaine de balles de gros calibre. Or, les voisins n'ont pas entendu de fusillade. A-t-il été tué sur place ? Ou l'a-t-on enlevé et abattu dans un endroit discret avant de ramener le corps ?

Henri Barral était célibataire, et on ne lui connaissait pas de famille dans la région. Ses amis le décrivent comme un jeune homme discret. Vétéran de la Grande Guerre, il avait servi avec distinction dans l'aviation avant de s'établir à Courbevoie. À première vue, rien ne le lie au Milieu, mais on sait depuis l'affaire de la bande à Bonnot que truands et garagistes vont bien ensemble. L'enquête fera très prochainement toute la lumière sur les fréquentations de M. Barral.

Annexe 16 : Le meurtre d'Henri Barral

Élisabeth,

Tu es la dernière en qui j'ai confiance. Conserve ce paquet.
Qui sait, son contenu pourra peut-être te servir.

Bonne chance à toi.

Je t'ai aimée, tu sais ?

Vincent

Annexe 17 : Le billet de Ferrier

Les ténèbres au coeur de la montagne

Vionnes, le 1er septembre

Très chère petite sœur,

Désolé d'être resté tout un mois sans te donner de nouvelles, mais c'est qu'il n'y avait rien à raconter. Ma routine est restée la même : je me lève avec les poules, j'écris quatre ou cinq heures, je mange, j'écris ou je corrige ce que j'ai produit dans la matinée, je sors faire une grande balade, je rentre à la maison écrire, je profite de la vie sociale limitée du village, je me couche et je dors comme un loir jusqu'au matin suivant.
Présenté comme ça, j'ai conscience que ça n'a pas l'air très folichon, mais être loin des distractions de Paris me fait un bien fou. Les pages s'enchaînent, tout se met en place, j'approche de la fin. Tu pourras dire à Marc qu'il n'a aucun souci à se faire, le roman sera prêt dans les temps. A-t-il pensé au lancement ? Si nous ne faisons pas un minimum de publicité, il se perdra dans le brouhaha de la saison littéraire.
Je ne serai quand même pas fâché de revenir à la civilisation. Annette et toi me manquez toutes les deux, et même s'il fait encore beau, le pays doit être terrible en hiver.
Ton frère qui t'aime,

Étienne

PS : C'est confirmé, René, Antoine et un autre ami que tu ne connais pas, William, viendront me tenir compagnie pendant la deuxième quinzaine de septembre. Ça me fera des vacances !

Annexe 1 : La dernière lettre de Martignac à sa sœur Jeanne



DISPARUS DE VIONNES :
Les gendarmes jettent l'éponge

SAINT-FLOUR, 3 OCTOBRE – Le brigadier Simonin, qui a dirigé les recherches dans l'affaire des disparus du plateau, a annoncé hier soir que les battues seraient interrompues. « Les volontaires sont épuisés. Nous avons sillonné le plateau en tous sens pendant cinq jours. Or, tout le monde sait que dans ce genre d'affaire, si les disparus n'ont pas été retrouvés au bout de soixante-douze heures, on ne peut plus espérer les revoir en vie », nous a-t-il déclaré.

Rappelons à nos lecteurs qui auraient manqué nos précédents articles que ces disparus ne sont pas de simples bergers, mais d'éminents représentants de la jeune école littéraire qui éclôt depuis la fin de la guerre, dont l'absence se fera sentir dans les années à venir. Lors de cette fatale partie de chasse du 25 septembre, Étienne Martignac, était accompagné de René Leclercq, le critique bien connu. Leurs deux amis, Marcel Signel et William Garnett, brillaient également dans leurs domaines respectifs.

Qu'est-il arrivé à ces quatre jeunes gens ? Nous ne le saurons sans doute jamais, car la décision de la gendarmerie, pour déplorable qu'elle soit, est compréhensible.

De notre envoyé spécial,
Jean Meyer

Annexe 2 : Article du Petit Parisien

LES VOITURES 5 HP 10 HP

Cadre réservé au service.

Taxe principale ....
Taxes accessoires
Total ....

04.10.23

POSTES ET TÉLÉGRAPHES.

TÉLÉGRAMME.

(Voir au verso : FORMULE D'APPEL TÉLÉPHONIQUE.)

INDICATIONS DE TRANSMISSION :

NATURE DU TÉLÉGRAMME.	NUMÉRO.	NOMBRE DE MOTS.	HEURE DE DÉPÔT.	MENTIONS DE SERVICE (VOIES, ETC.) À TRANSMETTRE À LA FIN DU PRÉAMBULE.

Mod. n° 698. — 30. (Déc. 1923. — Jeux 626.)
Prière d'écrire très lisiblement le télégramme.

Adresse : FAMILLE MARTIGNAC

Texte : M. MARTIGNAC RETROUVÉ DANS LA NUIT - STOP -
BLESSÉ, ÉPUISÉ ET EN ÉTAT DE CHOC - STOP -
INCAPABLE DE TÉMOIGNER - STOP -
TRANSFÉRÉ À L'HÔPITAL DE SAINT-FLOUR - STOP -
AUCUNE NOUVELLE DE SES COMPAGNONS - STOP -
REPRENONS RECHERCHES. (S) BRIGADIER SIMONIN.

Nom et adresse de l'expéditeur :
(Ces indications ne sont taxées et transmises que sur la demande expresse de l'expéditeur.)

Annexe 3 : Télégramme reçu par les parents et la fiancée d'Étienne Martignac le 4 octobre

Je suis heureuse !

Quand nous reverrons-nous ?

Marthe

Tu me manques, je veux te revoir, retrouvons-nous ce soir à dix heures devant la tour Saint-Pierre

Ta Marthe

Les jours passent. Je vais te perdre bientôt. Je veux que nous profitions du temps qui nous reste. Sans toi, la vie sera tellement triste, ici ! Je t'attendrai à la tour à neuf heures.

Annexe 4 : Billets retrouvés dans la table de nuit de René Leclercq

Messieurs,

C'est le coeur brisé que je vous écris ce mot pour vous supplier d'abandonner les recherches. Mes amis sont morts et damnés. J'en ai réchappé de justesse, mais ce que j'ai vu, ce que j'ai fait... Je ne peux pas rester en France. J'ai besoin de temps. Je vais partir au loin. Lorsque j'irai mieux, j'enverrai une déposition racontant par le menu ce qui s'est passé. Vous l'aurez dans quelques semaines.
J'espère que vous prendrez cette lettre en considération. Sinon, je ne serai pas responsable de ce qui arrivera.

René Leclercq

Annexe 5 : Lettre manuscrite de René Leclercq, adressée aux gendarmes

adressé à M. Charbonnel

Salut mon cocu,

Ça t'intéressera sûrement de savoir que ton pote Perrin, le maire, a détourné 5000 fr. du budget du dernier bal du 14 Juillet.

À bon entendeur…

adressé à Mme. Charbonnel

Salut la traînée,

Ça t'intéressera sûrement de savoir que pendant que tu t'envoies en l'air avec toute la ville, ton mari s'est trouvé une bonne amie à Saint-Flour. Elle crèche 12 rue des Peupliers, et elle sera bientôt maman d'un petit Charbonnel.

adressé au Maire

Salut voleur!

On ne va se frapper pour les 5000 balles que tu as fauchées, mais ça t'intéressera sûrement de savoir que Môssieur le Baron devant qui tu fais des ronds de jambe comme pas permis fraude le fisc, tous les ans, depuis des années.

adressé au Père Augustin

Salut la calotte!

Tu fais ce que tu veux avec ta bonne, cette vieille racornie, mais comme je suis pour la moralité publique, je te signale que Lantier a une manière pas catholique du tout de regarder ses élèves les plus âgées - faut dire qu'une adolescente bien fraîche, y a de quoi échauffer les sens, hein? Ah, pardon, j'oubliais, tu préfères les vieilles.

adressé à Jean Lacombe

Vieux couillon,

Tu es le seul à ne pas savoir que ta fille a baisé pendant tout l'été avec le Parisien qui a loué la villa du maire. Et comme tu sais à peine lire, y a des chances que tu demandes à Alice ce que raconte cette lettre. J'aimerais être là pour voir vos têtes !

Chère Madame,

J'ai des preuves que votre cousin, cet infâme, a détourné 150 000 Fr. de l'héritage de votre tante Clémentine. Cet argent, qui aurait dû vous revenir, lui a servi à monter son commerce. Je vous remettrai ces preuves sans faute dans un prochain courrier, mais je tenais à vous prévenir à l'avance pour que vous preniez vos dispositions.

adressé à Bernard Borie

Monsieur,

J'ai les preuves que votre cousine, cette vieille garce, a détourné 150 000 Fr. de l'héritage de votre tante Clémentine. Cet argent, qui aurait dû vous revenir, lui a servi à monter son commerce. Je vous remettrai ces preuves sans faute dans un prochain courrier, mais je tenais à vous prévenir à l'avance pour que vous preniez vos dispositions.

Monsieur le fraudeur,

D'accord, d'accord, pour toi, voler la République, ce n'est pas vraiment voler. Quand même, je pense que c'est indigne d'un gentilhomme. Mais bon, ce n'est pas pour ça que je t'écris, je voulais te dire que ta Constance est une pas grand-chose qui a tapé dans la boîte à bijoux de ta femme - toujours ça que tes petits-enfants n'auront pas, hein?

Salut couille molle!

Pendant que tu te branles en pensant à tes petites élèves, tu ne t'occupes pas assez de ta fiancée. Faut que tu saches que ta Léonie, elle passe beaucoup de temps à tâter le gros marteau du maréchal-ferrant. Et tu sais quoi? Ça lui plaît plus que de t'écouter parler de géologie ou d'histoire ou de poésie.

Je vous en supplie, aidez-moi, je suis ca-
ché près du château, je n'ose pas sortir
de jour, rendez-vous aux pierres levées
à 21 h

Annexe 8 : Plan des alentours de Vionnes

Légende :
F : Ferme
B : Bergerie
V : Vionnes
CH : Château
VI : Villa Martignac
Zones grisées : zones couvertes par les battues



Dans la même gamme



Les Essentiels

L'Appel de Cthulhu - Editon 30e anniversaire
Ecran 30e Anniversaire
L'Appel de Cthulhu - 6e édition française - *En rupture* -
Écran et Livret - Accessoires du Gardien - *En rupture* -
Étui des règles pour L'Appel de Cthulhu - *En rupture* -
Forensic, Profiling & Serial Killers - *En rupture* -
Le Manuel des Armes
Malleus Monstrorum - *En rupture* -
Terra Cthulhiana
Necronomicon & autres ouvrages impies
Au cœur des Années Vingt ***- A paraître -***
Manuel des investigateurs ***- A paraître -***

Les Secrets de...

Les Secrets de San-Francisco
Les Secrets du Kenya
Les Secrets de Marrakech
Les Secrets de la Nouvelle Orléans
Les Secrets de New York - *En rupture* -

Les Terres d'HPL

Les Terres de Lovecraft - Arkham
Les Terres de Lovecraft - Dunwich
L'Université Miskatonic
Les Terres de Lovecraft - Innsmouth

Les Aventures

Par-delà les Montagnes Hallucinées - *En rupture* -
Par-delà les Montagnes Hallucinées - Kit d'expédition - *En rupture* -
Par-delà les Montagnes Hallucinées : La Bande originale
Etranges Epoques 1&2
Les Ombres de Yog-Sothoth
Terreurs de l'au-delà
Les Oripeaux du Roi
Les Ombres de Léningrad & autres contes
Les Masques de Nyarlathotep
Les Masques de Nyarlathotep - éd. collector - *En rupture* -
Les Masques de Nyarlathotep - écran - *En rupture* -
Les Horreurs venues de Yuggoth & autres contes
La demeure de R'lyeh ***- A paraître -***

La France des Années Folles

Les Mystères de Lyon
Sous un ciel de Sang

La France des Années Folles

1920

Sous un Ciel de Sang

Sous un Ciel de Sang est un recueil de deux scénarios et une campagne en cinq chapitres, résolument ancrés dans *La France des Années Folles* et totalement inédits. L'ouvrage propose en plus une douzaine d'intrigues complémentaires, permettant au gardien de donner une profondeur historique à des aventures se déroulant également en France, mais dont les racines peuvent se perdre dans la nuit des temps.

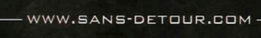
- **Sous un Ciel de Sang**. Au cours d'un rituel emprunté à un occultiste allemand un aviateur français a disparu dans les limbes, où il tente de transcender sa forme humaine. Mais le rituel a également permis à une entité aux motivations inconnues de pénétrer dans notre monde. Une campagne en cinq chapitres.
- **Ténèbres au Cœur de la Montagne.** Partis à la recherche d'un groupe de chasseurs disparus en Auvergne, les investigateurs découvrent un clan d'hommes-serpents dégénérés et les liens impies qu'ils entretiennent avec les humains.
- **Le Drame de la Fosse 5**. À creuser sans relâche dans des veines de charbon dont l'âge se chiffre en dizaines de milliers de siècles, les hommes devaient fatalement réveiller un Grand Ancien. Désormais, il leur faut tout tenter pour qu'il ne remonte pas à la surface. Un scénario double, jouable par deux groupes de joueurs, simultanément ou en alterné.

Sous un Ciel de Sang est une création française et le premier recueil du genre pour le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*. L'auteur, Tristan Lhomme, excelle depuis des décennies à lancer les investigateurs dans les plus terrifiantes histoires. Découvrez avec lui combien l'épouvante en France n'a rien à envier à celle d'autres horizons.

Prix public conseillé 32 €





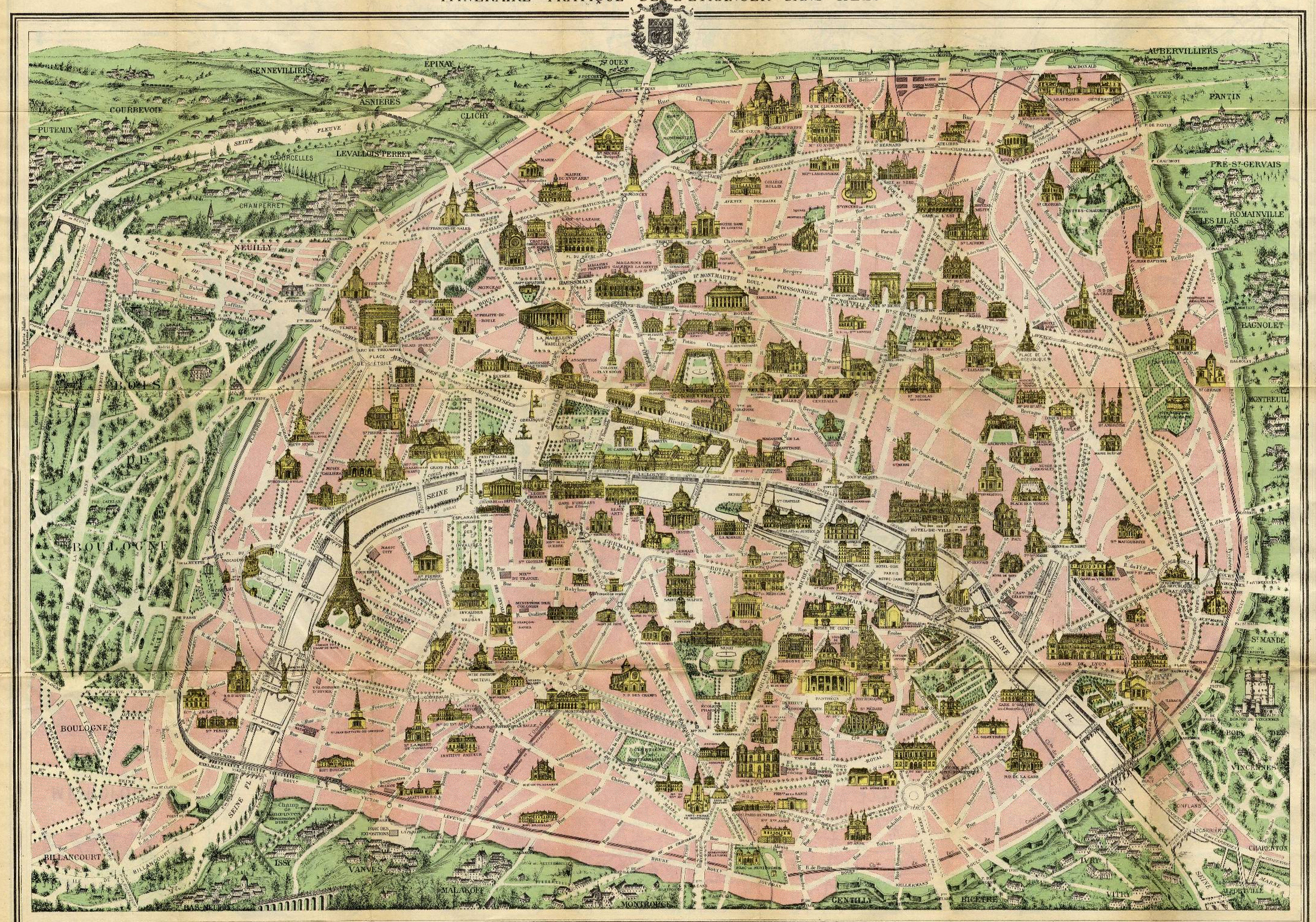





PLAN COMMODE
de
PARIS
du
MÉTROPOLITAIN
et du
NORD-SUD
CLICHY
St OUEN
St DENIS
LEVALLOIS-PERRET
PANTIN
NEUILLY
LE PRÉ St GERVAIS
BAGNOLET
St MANDÉ
BOULOGNE
ISSY
VANVES
MALAKOFF
MONTROUGE
GENTILLY
IVRY
CHARENTON
BOIS DE VINCENNES
LÉGENDE
Métropolitain en exploitation
Stations de Correspondance PASTEUR
Chemins de Fer et Stations
Lignes et Pontons des Bateaux T.C.R.P
Échelle
1909
Gravé par E. Dufrénoy.
A. LECONTE, Éditeur, 16 Rue des Archives, PARIS.
Imp. Dufrénoy, Paris.

NOUVEAU PARIS MONUMENTAL

ITINÉRAIRE PRATIQUE DE L'ÉTRANGER DANS PARIS



Gravé par L. Poulmaire

Imp. Dufrénoy, 49, rue de Montparnasse, Paris